

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Comunque umani.

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/102215> since

Publisher:

Meltemi

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

**Guido Ferraro
Isabella Brugo**

COMUNQUE UMANI

**Dietro le figure
di mostri, alieni,
orchi e vampiri**

MELTEMI
MELUSINE



Copyright © 2008 Meltemi editore srl, Roma

ISBN 978-88-8353-627-4

È vietata la riproduzione, anche parziale,
con qualsiasi mezzo effettuata compresa la fotocopia,
anche a uso interno o didattico, non autorizzata.

Meltemi editore
via Merulana, 38 – 00185 Roma
tel. 06 4741063 – fax 06 4741407
info@meltemieditore.it
www.meltemieditore.it

**Guido Ferraro
Isabella Brugo**

**COMUNQUE
UMANI**

**Dietro le figure
di mostri, alieni,
orchi e vampiri**



MELTEMI

Il libro è stato concepito e progettato insieme dai due autori, che insieme hanno redatto l'introduzione. Guido Ferraro ha poi scritto i paragrafi da 9 a 12 del capitolo primo, il capitolo secondo, i paragrafi da 3 a 7 del capitolo terzo, il capitolo quarto, i paragrafi 3 e 4 del capitolo quinto. Isabella Brugo è invece autrice dei paragrafi da 1 a 8 del capitolo primo, dei paragrafi 1, 2 e 8 del capitolo terzo, e dei paragrafi 1 e 2 del capitolo quinto.

Indice

p. 7 **Introduzione**

13 Capitolo primo

Riconoscere i mostri

- 13 1.1. A partire dalle fiabe
- 17 1.2. L'uomo selvatico e il confine del bosco
- 24 1.3. Strani genitori e buoni matrimoni
- 32 1.4. Oltre l'uccisione del drago, la follia
- 37 1.5. *La Bella e la Bestia*: una contesa tra due storie
- 50 1.6. Melusina, la donna serpente: quando il mostro è dentro casa
- 55 1.7. Storie incatenate: lo sguardo e la scrittura
- 59 1.8. Il motivo della "stanza per sé"
- 61 1.9. Si gira: il ritorno de *La Bella e la Bestia*
- 65 1.10. King Kong: un mostro pensato come dio
- 74 1.11. La Bellezza e la Follia
- 76 1.12. Proiettare e riprendere: alle radici del mito di King Kong

85 Capitolo secondo

Il mito di Dracula

- 85 2.1. Sui modi di esistenza dei vampiri
- 88 2.2. L'uomo che sopravvive al suo tempo
- 93 2.3. La forza della rete discorsiva
- 98 2.4. La perdita dell'individuo
- 102 2.5. Un soggetto senza sé

| | |
|-----|--|
| 105 | 2.6. Restaurazione del vampiro |
| 109 | 2.7. Il vampiro e la macchina del cinema |
| 114 | 2.8. Teatro delle ombre |
| 120 | 2.9. Con gli occhi del vampiro |

126 Capitolo terzo

Non-morti

| | |
|-----|--|
| 126 | 3.1. Carmilla, un altro amore al di là della morte |
| 131 | 3.2. La Babele e l'anagramma |
| 136 | 3.3. Una danza di ombre |
| 140 | 3.4. Noi, i non morti |
| 145 | 3.5. La paura si avvicina |
| 149 | 3.6. Nascosti nel buio: noi, "gli altri" |
| 153 | 3.7. Vedere i morti, per davvero |
| 158 | 3.8. Fuori dalle cornici |

164 Capitolo quarto

Alieni

| | |
|-----|---------------------------------------|
| 164 | 4.1. L'archetipo |
| 168 | 4.2. Una figura molteplice |
| 171 | 4.3. La saga di <i>Alien</i> |
| 185 | 4.4. Un nuovo tempo e un nuovo spazio |
| 189 | 4.5. Dall'esplorazione alla fuga |
| 192 | 4.6. La nuova figura dell'alieno |
| 197 | 4.7. Tutti i modi in cui si nasce |
| 201 | 4.8. Ibridazione dell'alieno |

208 Capitolo quinto

Il villaggio incantato

| | |
|-----|---|
| 208 | 5.1. Trasformare, anche quando si crede di "ripetere" |
| 211 | 5.2. Parole che non si devono dire |
| 216 | 5.3. Chi sono i mostri, dunque? |
| 221 | 5.4. Prigionieri e fuggitivi |

235 **Bibliografia**

Introduzione

Questo libro condurrà il lettore lungo un percorso inconsueto che, muovendo da radici folcloriche, esplora alcuni luoghi cupi e sommersi, e tuttavia centrali nel nostro immaginario collettivo. Più specificamente, si potranno trovare esposti qui i tratti di una storia che racconta dei modi in cui la nostra cultura ha ripensato i modi di rappresentazione del Male: una categoria astratta e di fatto tutt'altro che ovvia, che può tuttavia essere rappresentata e *figurativizzata* in personaggi estremi: quelli che di volta in volta assumono le forme del mostro, del vampiro, dell'alieno, del defunto che viola i confini tra lo spazio dei morti e quello dei vivi...

Quella che prenderemo in considerazione è, ovviamente, la più forte ed estrema concettualizzazione del Male, tendente a una negatività assoluta, se non quasi metafisica. Niente delinquenti da cronaca cittadina, dunque, poco a che fare con i peccati da elencare al confessore, nulla a che vedere con la dimensione quotidiana e umanizzata della colpa, dell'ingiustizia, del delitto. Il mostro è radicalmente e per statuto non umano; il vampiro è un essere per sua natura perduto, e come il fantasma o il *revenant* viola con devastante evidenza un'insopprimibile, fondamentale separazione tra la vita e la morte. L'alieno, dal canto suo, rappresenta per principio l'inconoscibile "altro" che si contrappone al concetto stesso di "umanità", l'essere illeggibile con cui è impossibile negoziare un terreno comune. Queste creature della fantasia sembrano esistere allo scopo di offrire, del Male, una rappresentazione che non sia in

alcun modo attutita, in alcun modo giustificabile, e dunque *non umana*. Come per intenderci era il caso, in altri tempi, del Demonio. Ma cosa accade oggi di queste creature che non solo permangono nel nostro universo fantastico come residui di epoche passate ma vi si mostrano anzi vitalissime, pronte a nuove evoluzioni e nuove trasfigurazioni? Frammenti, temi, interi modelli narrativi affiorano senza fine dal patrimonio folclorico, mischiandosi ai toni della cronaca e ai colori della storia recente, per dar vita a quelle che per molti versi valgono come mitologie dei nostri giorni, o se vogliamo come folclore dell'età contemporanea. È di questa narrativa "folclorica" e attuale insieme che il libro intende offrire un tentativo di analisi, per quanto parziale e forse azzardato. Giungendo fino a noi, del resto, le trame e le configurazioni tradizionali si incrociano e si complicano, le categorie si sfumano o talvolta si ribaltano: l'immaginario cerca per noi un nuovo equilibrio, sospeso tra ancestrali sgomenti e nuove morali, toccato da inedite questioni etiche e da un intreccio impensato tra nuove tecnologie, forme dell'identità personale, preoccupazioni sempre più ossessive intorno alla possibilità stessa di afferrare il mondo che ci circonda e dargli un senso. Secondo un'altra prospettiva, questo libro vale anche come esplorazione delle *regole* stesse dell'immaginario, alla scoperta della logica che connette personaggi e racconti tanto strani e irreali al discorso sotterraneo che essi sembrano condurre e ai significati che ne spiegano il fascino e la stessa esistenza. Rileviamo, in proposito, che il termine "figura" – che ci verrà molto spesso da impiegare a proposito di tanti personaggi, luoghi e fatti che compongono queste storie – è sì parola di uso corrente ma anche termine d'impiego più tecnico nella teoria del racconto; al di là dei suoi oggetti specifici questa vale dunque anche come indagine sui *meccanismi stessi della figuratività*, vale a dire sui modi in cui il senso da esprimere viene tradotto negli elementi che costituiscono poi la materia concreta di un racconto.

Ponendosi in questo modo contro la diffusa tendenza a svalutare la portata semantica di questi come di altri prodotti dell'immaginario, la nostra ricerca vuol porsi anche come difesa della significanza delle varie forme di narrativa fantastica. Rinunciamo volentieri alla sufficienza di chi giudica irrilevante tutto ciò che non porta impresso il marchio visibile della "Cultura", mossi piuttosto dal convincimento – tipico della prospettiva detta "*sociosemiotica*" – per cui il persistente successo di certi intrecci e di certi motivi narrativi ne testimonia la capacità di valere come portatori di sensi decisamente profondi.

Sappiamo che molte persone – magari poco avvezze alle riflessioni sulla letteratura o sul cinema – ritengono ancora che un testo debba avere scarso valore per il solo fatto che tratta di vampiri o di alieni; in verità questo mostra tanto il potere esercitato dalle convenzioni di genere (proprie soprattutto all'industria della narrazione) quanto il fatto che, in qualche modo, vampiri ed alieni, mostri e fantasmi, continuano a esercitare le loro capacità di turbamento. Questo libro può valere così anche come invito a superare certe miopie e certi schematismi sostenuti dall'industria culturale, scoprendo che non di rado opere apparentemente più facili e più vicine alle caselle precostituite dalle classificazioni "di genere" possono mostrare spessori di significato, livelli di profondità e densità d'intelligenza superiori a quanto si può trovare in talune opere compassatamente serie, magari calcolate in vista di un provvidenziale invito a festival o altre occasioni mondane, ma in definitiva costruite con poca ricchezza d'idee e confezionate con una relativa povertà di strumenti. L'autore di cinema che in queste pagine più siamo stati indotti a citare ci offre un caso esemplare. M. Night Shyamalan, considerato da alcuni come uno dei maestri del cinema contemporaneo, ammirato per una tecnica paragonata a quella che fu di Alfred Hitchcock, è tuttavia giudicato dai più come un abile produttore di effetti di suspense e come un valente narratore di storie che restano comunque

chiuse nei vari “generi” in cui si è avventurato. Ma a uno sguardo meno superficiale sembra difficile poter far rientrare nei canoni di un “genere” nessuno dei film di Shyamalan – o di Tarantino, o di Lynch, per citare altri esempi significativi: si evidenzia al contrario proprio il lavoro operato sulle convenzioni di genere, e dunque una rilettura dei modelli culturali costituiti che sarà per noi preziosa, come vedremo più avanti.

Le scelte operate in questo libro non sono comunque determinate dalla notorietà o dal credito degli autori, bensì dalla rilevanza e dalla significatività che vi abbiamo riconosciuto. Abbiamo voluto considerare soprattutto quelle storie che più di altre avessero acquisito carattere di “miti” della cultura moderna, nel senso di essere, più che originali prodotti d’autore, storie molte volte riprese, trasformate e riadattate ai diversi contesti, secondo procedure appunto tipiche dell’universo mitico. In alcuni casi, si tratta più propriamente di testi che ci sembrano occupare un posto centrale per la loro capacità di *ricapitolare* e *sintetizzare* elementi culturali rilevanti. Tali criteri ci hanno portato a scegliere in maggior misura testi cinematografici anziché letterari: perché il cinema, per un noto insieme di ragioni, agisce come forma di espressione in vari sensi più “collettiva”. Al tempo stesso, questi criteri ci hanno condotto a selezionare più facilmente opere firmate da autori valenti o dai migliori artigiani: esempi che ci fanno capire come spesso l’autore più capace sia tale soprattutto perché riesce meglio di altri a distillare il senso e la logica delle mitologie diffuse.

Pur esaminando storie che raccontano di mostri, alieni e vampiri, non per questo pensiamo di esserci posti nel territorio di quello che tecnicamente si chiama letteratura o cinema “dell’orrore” o “del terrore”, dove l’effetto emotivo sullo spettatore è il fine primario, anziché una componente tra le altre di una complessa strategia testuale. Diversi libri sono stati scritti intorno alle storie, e in particolare ai film, che generano orrore o paura, ma non è questo

l’argomento del nostro libro: se ci occupiamo di figure che possono generare paura, è perché siamo interessati a capire cosa si cela dietro di esse e di cosa davvero esse ci parlano.

Scegliamo, è vero, alcuni esempi tra i tantissimi che sarebbero stati possibili, e dobbiamo riconoscere che talune esclusioni le abbiamo decise, in effetti, un po’ a malincuore; non abbiamo, tra l’altro, tutto il filone che fa capo al mito di *Frankenstein*, ma che conduce in tutta un’altra direzione concettuale. Dichiariamo quindi senza remore la nostra consapevolezza della parzialità del lavoro compiuto, anche in risposta ai lettori che vorranno rimproverarci di avere ommesso o trascurato questa o quella figura potenzialmente rilevante; ma il campionario di “mostri” disseminato nella nostra cultura è così vasto da non potere certo essere affrontato nello spazio di un singolo volume. Più che un lavoro enciclopedico, abbiamo però voluto condurre un’esplorazione ragionata, basata su una logica di connessioni che, speriamo, finirà per palesare al lettore la sua significatività e la sua consequenzialità.

Riconosciamo, infine, che alla base di una ricerca come questa si pongono diversi importanti punti di riferimento teorici: questi vanno dalle fondamentali intuizioni di Vladimir Propp sulla forma della narrazione alle teorie di Algirdas Julien Greimas sulla generazione del testo o alla rivendicazione della “verità” psicologica del fantastico da parte di Bruno Bettelheim. Il debito principale è però quello verso la raffinata visione elaborata da Claude Lévi-Strauss nei suoi studi sulle mitologie primitive: una visione per la quale ogni cultura si configura come intreccio di testi e di frammenti testuali da lei stessa prodotti o importati da lontano. Si pensa a una rete di rimandi e di trasformazioni, ove più che i testi in se stessi sono primarie le *pratiche* che di continuo li riprendono e li rielaborano: come in un inesauribile sforzo di assestare e denudare le storie alla ricerca del significato ultimo che vi è celato, e ancora al di là di questo alla ricerca del valore delle nostre stesse forme di

conoscenza e dei linguaggi che adoperiamo per rappresentarle: alla ricerca, potremo dire al termine di questo percorso, del significato stesso dell'essere qui, e dell'avere padri e madri e figli, alla ricerca del posto da dare alla nostra libertà d'arbitrio e all'ubbidienza, al nostro concreto personale agire e a un ordine che ci potrebbe invece radicalmente trascendere; e dunque inevitabilmente alla caccia della definizione ultima del giusto e dell'iniquo, e alla caccia del senso, soprattutto, di questo nostro inesorabile nascere e morire.

Capitolo primo

Riconoscere i mostri

1.1. A partire dalle fiabe

La ricerca presentata in questo libro passa dal mondo della fiaba a quello della fantascienza, dalle leggende e dalla narrativa popolare ai prodotti del cinema d'autore, secondo una logica che evidentemente non intende fondarsi su valutazioni di qualità e di eccellenza stilistica e che non tiene conto di disparità fra cultura alta e bassa, essendo invece interessata a cogliere piuttosto quei paradigmi diffusi che in qualche modo varcano tanto i confini tra i generi quanto le distinzioni tra livelli di cultura. Iniziare parlando di fiabe appare in questa prospettiva naturale, e lo è innanzi tutto perché sappiamo quanto la fiaba possa essere vista quale forma narrativa fondamentale, che meglio di altre ci consente di comprendere come si strutturino le logiche dei personaggi, le loro modalità d'azione, i valori cui i testi rimandano. Le fiabe tradizionali, si sa, sono espressione di una collettività. Ricordiamo il ruolo di quella che Pëtr Bogatyrëv e Roman Jakobson (1929) hanno definito “censura preventiva della comunità”, riferendosi al fenomeno per cui la narrativa orale seleziona inevitabilmente ciò che il gruppo ritiene rappresentativo del suo pensiero: dietro le fiabe traspaiono così dei “codici forti” che stabiliscono prospettive di lettura dell'esperienza, fondano tabù e proibizioni, regolamentano modi di agire, di sentire, di entrare in relazione.

Nota a tutti è la tendenza delle fiabe a ospitare molte differenti forme del “mostruoso”; nel selezionare quanto può essere più significativo in questa sede, ricordiamo almeno tre tipi fondamentali di “mostri” fiabeschi. Il più semplice è forse quello del *drago*, che si colloca decisamente dal lato dell’animale ma non di rado occupa posizioni più ambigue e intermedie; non a caso, come vedremo più avanti, il drago sembra avere assunto in tempi più recenti interessanti connessioni con le figurazioni e le concettualizzazioni dell’*alieno*. Dal lato più vicino all’umano si collocano molte figure di esseri spesso marginali, indicati come *uomini selvatici* o come *orchi*, ma anche figure ancor più apparentemente contigue alla nostra realtà come quella assai discussa di Barbablù, percepito spesso come personaggio a mezzo tra un alienato disumano e un maniaco più o meno criminale. Ma la forma più sottile del mostruoso fiabesco – e forse per certi versi anche la forma più attuale – è quella che gioca sull’*ambiguità delle apparenze*, su un mostruoso che non è poi detto sia tale davvero, come accade per intenderci nella fiaba notissima della *Bella e la Bestia*.

Se privilegeremo qui alcune fiabe, tra le tantissime che avrebbero potuto esser citate, è per un criterio di rappresentatività ma anche di pertinenza nei confronti del nostro più complessivo percorso d’indagine. Onde evitare il rischio di perderci nello sconfinato universo fiabesco, facciamo riferimento a una raccolta specifica, scegliendo una delle più celebri collezioni tradizionali italiane, quella pubblicata nel 1888 a opera del notaio Gherardo Nerucci di Montale Pistoiese (Nerucci 1888) – fra le più belle del nostro patrimonio folclorico, a detta di Italo Calvino (1988). Abbiamo scelto queste fiabe anche in considerazione delle notevoli qualità dello stile, vivo e pungente, gnomico e tenerissimo al tempo stesso, ma soprattutto perché presentano una grande varietà tipologica nelle figure del “mostruoso”.

In queste fiabe ci si presentano molte interdizioni di vario genere,

concernenti soprattutto due ambiti simbolici su cui sembra gravare gran parte dei compiti espressivi: *l’ambito alimentare* e *la struttura spaziale*. Regole e regimi alimentari si pongono accanto a ingiunzioni, evidenti pur se spesso implicite, che proibiscono di andare al di là di certi limiti, di aprire certe porte, e così via. Non sarà forse allora superfluo ricordare come l’organizzazione dello spazio sia usata spesso nei testi narrativi come mezzo per dare rappresentazione a modelli culturali di varia natura: modelli che in se stessi sarebbero spesso di ordine concettuale piuttosto che spaziale. Come ha notato Jurij Lotman (1970, pp. 271 sgg.), dal modo in cui i testi di una cultura articolano lo spazio si comprende in che modo tale cultura concepisce se stessa e gli altri, quali rapporti prevede come possibili e quali relazioni considera impraticabili, fin dove arrivano le compatibilità e le possibilità di scambi, e a che punto invece il contatto con il diverso potrebbe scardinare valori sociali e modelli costituiti. Nel caso della fiaba, è ben noto che i modelli narrativi prevedono spazi tipicamente riservati a determinati elementi: nel bosco per esempio si collocheranno fate ed orchi; tuttavia, tali assegnazioni non vanno concepite come statiche e immutabili, poiché sono ridefinibili sulla base dei valori in gioco e degli obiettivi espressivi. Fondamentale è comunque nella fiaba l’opposizione tra un *Qui, culturale e sociale*, spazio *conosciuto, familiare* e “*proprio*”, e all’opposto un *Altrove* pensato come *selvaggio* e *incognito*, *inconsueto* e “non nostro”, dunque *altrui*¹. È ovvio che la casa paterna, il villaggio e il castello, si collocano con sicurezza nel primo tipo di spazio, mentre nel secondo stanno boschi e foreste, deserti e montagne remote; ma, per quel che più ci concerne, appare anche ovvio che nello spazio *Qui* stiamo *noi*, gli *umani*, e nello spazio *Altrove* stanno *loro*, i *non umani*, i *mostri*; i personaggi in effetti si qualificano innanzi tutto come parte di un *ambiente*. Ma le fiabe

¹ Si veda al proposito la teoria degli spazi nella fiaba elaborata da Meletinskij et al. (1969).

non sono poi così semplici, nel definire gli spazi e le loro proprietà, così come non sono banali nel definire il rapporto tra *noi* e gli *altri*, tra gli *umani* e i *non propriamente umani*.

Altra considerazione, come vedremo importante: cosa motiva i trasferimenti tra i diversi spazi? Perché chi cerca fortuna deve attraversare luoghi non propri, entrare in relazione con esseri bizzarri, e così via? Siamo così abituati a questo modo di procedere dei racconti fiabeschi che rischiamo di non porvi attenzione. Perché poi, se l'Altrove è così ostile e pauroso, non ci soddisfa un Qui, familiare – ma di fatto sovente conflittuale o stagnante? Perché in fondo, e soprattutto, per essere davvero *noi*, abbiamo bisogno di allontanarci in un altrove e di interagire con *loro*, con i *diversi* se non proprio con i *mostri*?

La tematica del “mostro” appare dunque fin dall'inizio più complessa di quanto si sarebbe potuto pensare. Lo è da un lato perché si combina con una dimensione che potremmo dire più *sistemica*, che fa dei singoli personaggi entità non indipendenti ma connesse ai più complessivi *ambienti* in cui si collocano, dall'altro lato perché si intreccia con le problematiche della *visibilità* e della *interpretabilità*. Fin dai racconti più semplici, il mostro si pone tipicamente al di là di un confine, e tale confine vale al tempo stesso come linea di demarcazione tra spazi e come schermo alla visibilità; i concetti di “un altro mondo” e “un altro sguardo” sono insomma intimamente legati. Assumendo una diversa prospettiva, possiamo notare del resto che fin dalle origini della cultura occidentale il concetto di “mostro” è stato connesso non tanto a entità individuali quanto a collettività, la cui differenza morfologica ed esteriore andava rimandata alla sua appartenenza a un mondo diverso, ad altri modi di vivere e di pensare – ed era forse proprio l'esercizio di *immaginare* altri e diversi contesti di vita a spingere l'uomo a comporre la figura di questi esseri. Si pensi ad esempio al confondersi di elementi storici, viaggi reali e prodotti di un'immaginazione fabulatrice, nell'opera

di Erodoto, ricca di mostri e meraviglie d'ogni genere, o si pensi al grande viaggio di Ulisse, che nella sua *Odissea* non solo incontra luoghi e popoli dalle abitudini più diverse, ma si trova appunto faccia a faccia col mostruoso: Polifemo e i Ciclopi, i giganti antropofagi Lestrigoni, le ammalianti Sirene, e così via. Ma visto che tocchiamo la figura di Ulisse, prima di partire per il nostro “viaggio” segnaliamo che questa sarà per noi particolarmente rilevante, poiché nel tempo vi si sono fusi due grandi miti: quello dell'eroe che può raggiungere di nuovo la sua casa solo grazie a un'interminabile peregrinazione in un *altrove*, e quello dell'(anti-)eroe, audace e maledetto al tempo stesso, che lascia la sua casa mosso da una temeraria bramosia che lo porta a infrangere ogni interdizione per andare a *vedere al di là dei limiti consentiti*. La stretta pertinenza di questi antichi percorsi con l'itinerario del nostro libro può dunque essere fin dal principio palesata al nostro lettore.

1.2. L'uomo selvatico e il confine del bosco

Iniziamo con una fiaba molto particolare, che ci presenta un'interessante via di mezzo tra la figura dell'Orco e quella che per intenderci ci è nota soprattutto dalla fiaba di *Barbablù*, e che in più collega questo essere *non umano* – una variante debole del mostro, ci verrebbe da dire – al tema delle regole e dei tabù alimentari. Questo essere ambiguo ricorda la figura che nel folclore di molti paesi, e di molte regioni italiane, è detta “uomo dei boschi”: una figura intrigante per la sua ambiguità, giacché a un *di meno* in termini di socialità e condizioni civili corrisponde un *di più* nei termini di un possesso privilegiato di qualità e di beni preziosi. Ma diamo subito un riassunto dettagliato della fiaba.

La Manetta di morto (Nerucci 1988, pp. 406-414)

In una casa al limite del Bosco abita, nella più profonda miseria, un contadino con moglie e tre figlie in età da marito. Un giorno

l'uomo va nel bosco a raccogliere legna, ma una voce lo ferma dicendo che se la vuole deve dare qualcosa in cambio. Chi parla è Tognarone, uomo brutto da far spavento, che gli propone, in cambio della legna, di dargli in sposa una delle sue figlie. Insieme vanno a casa del contadino per chiedere chi delle tre sia disposta a sposarlo; allettata dalle ricchezze rivelate dall'uomo, la maggiore accetta: si celebra il matrimonio, e i due vanno a vivere nella Casa del Bosco, dove la donna può disporre liberamente di tutto.

Un giorno Tognarone dice di doversi allontanare per un po', e ordina alla moglie di mangiare in sua assenza una manetta di morto che lui stesso le consegna; se non obbedirà sarà punita. Rimasta sola, la donna, per non mangiare quella carne, la stritola e la seppellisce. Rincasato, Tognarone chiede alla moglie se ha eseguito l'ordine, e alla risposta affermativa si mette a chiamare la mano, la quale rinasce intatta da sottoterra. Allora picchia la donna e la rinchiude in una stanza buia, poi torna dal contadino e, senza raccontare l'accaduto, chiede se la seconda sorella vuole andare dalla maggiore a tenerle compagnia. La ragazza accetta, viene poi a sapere della punizione e anche a lei viene ordinato di consumare il macabro pasto. Il meccanismo si ripete analogo, salvo il metodo prescelto: la ragazza spezzetta la mano in un mortaio e butta poi la poltiglia sotto il lavandino; ma anche lei viene scoperta e punita allo stesso modo.

L'uomo va dal contadino a chiedere la terza figlia, ma questa, di nome Caterina, informata della brutta fine delle sorelle, decide di agire con astuzia: loda Tognarone per la severa ma giusta punizione che ha inflitto alle disobbedienti, e quando questi le consegna la mano decide di farla bollire in una pentola, poi getta nel lavandino il brodo in cui la mano si è dissolta. L'uomo torna, chiama la mano ma questa non risponde: per l'obbedienza dimostrata, alla ragazza come premio consegna le chiavi della stanza buia, poi si allontana per certi suoi affari.

Rimasta sola, la donna va ad aprire la camera e trova le sorelle ancora vive, benché malconce; con loro decide poi il modo di fuggire. Quando Tognarone torna, Caterina lo invita a portare a suo padre un sacco che gli dice esser pieno di viveri, e facendogli credere di possedere la virtù di vedere anche a grande distanza, gli raccomanda di non aprirlo lungo il percorso. Il sacco in realtà contiene la sorella maggiore, la quale è stata istruita, nel caso Tognarone cercasse di aprirlo, a dire subito: "Ti vedo, ti vedo". In effetti l'uomo durante il tragitto cerca di guardare il contenuto, ma la donna all'interno, mettendosi a urlare "Ti vedo", lo convince delle doti magiche di Caterina, sicché Tognarone rinuncia a curiosare nel sacco e lo porta al padre delle ragazze. Allo stesso modo viene condotta in salvo anche la seconda sorella, dopo di che Caterina escogita i modi della propria fuga: dice a Tognarone di stare molto male, mette nel letto al suo posto un fantoccio (sui dettagli di questo torneremo tra poco), e si nasconde nel sacco che l'uomo deve portare. Ripetuto il solito tentativo di sbirciare il contenuto, l'uomo lascia anche questo, liberando involontariamente anche Caterina. Tornato a casa scopre però l'inganno, prende un'accetta e si precipita verso la casa delle ragazze per ucciderle. Ma le ragazze fanno bollire un gran calderone d'acqua, e quando Tognarone arriva e scardina la porta glielo buttano addosso e lo uccidono. Vanno poi tutt'e tre alla casa nel bosco a prendere i tesori dell'uomo, ponendo così fine alla loro miseria. Possiamo riconoscere in questa fiaba tre segmenti, che riguardano rispettivamente il *patto* stretto fra il padre della ragazza e Tognarone, la *prova* posta da quest'ultimo, e quella che potremmo dire una *controprova* che porta alla liberazione. Il personaggio più singolare è senza dubbio Tognarone: nel testo troviamo che "abita nel bosco, non ha né garbo né grazia", è dunque selvatico e brutto; sappiamo inoltre che è molto ricco e che è un mago (di scarso acume e limitate capacità, tuttavia, come ci fa concludere il seguito della vicenda).

La fiaba inizia con una tipica situazione di *mancanza*: una mancanza di cibo e di fuoco (quest'ultimo indicato metonimicamente dalla legna). Il padre scopre di non poter prendere liberamente ciò di cui ha bisogno, perché il bosco ha un *proprietario*: non è insomma il tradizionale bosco incolto e selvaggio, quello che per intenderci sarebbe tipicamente abitato da orchi. Si noti anche come entrambi i personaggi, tanto il padre quanto Tognarone, possano spostarsi accedendo allo *spazio altrui*, possano *comunicare* tra loro ed entrare *in relazione*. Ciò non toglie che ci siano tra i due delle evidenti opposizioni: opposizioni tra una famiglia e un individuo solitario, tra assenza e presenza di fuoco (o legna) e di cibo. Così, il primo episodio della fiaba ci presenta una forma di *contratto*: chi manca di fuoco lo ottiene (in forma di legna), offrendo in cambio una donna a chi ne manca; la situazione pare essersi riequilibrata.

Segue la prova cui vengono sottoposte le sorelle, il cui contenuto è piuttosto singolare, poiché si tratta di mangiare una mano di morto: non solo cannibalismo ma necrofagia, dunque un ordine che comporta la violazione insieme di due tabù. Si noti che anche qui traspare una (pretesa) relazione di scambio: le sorelle devono “mangiare una manetta di morto” per essere in cambio “padrone di tutto”. Di fronte all'ordine che le spinge a infrangere un tabù alimentare, esse mettono in atto un sistema di *menzogne*. La *triplicazione*, vale a dire la ripetizione di una stessa situazione narrativa agita da tre personaggi, di cui uno soltanto si qualificherà come eroe, assume qui un suo specifico valore, poiché evidenzia le competenze e i saperi; si tratta infatti di una prova giocata soprattutto sul piano cognitivo. Ma è evidente che la triplicazione mette in dubbio anche l'istituzione stessa del *matrimonio*: quale racconto non ambientato in un bosco selvaggio potrebbe consentire l'accumularsi di tre sorelle nella posizione di sposa dello stesso uomo?

La prima sorella fa credere di avere mangiato la mano che invece stritola e inuma (la seppellisce nell'orto, luogo di semina dei vegetali alimentari), la seconda sorella spezzetta la mano e la fa scivolare nell'acquaio (riferimento all'acqua, ma in assenza di fuoco), la terza la *cuoce, facendola bollire*. A una prima lettura, si può pensare che la storia si chieda se sia lecito per un uomo cibarsi di carne umana, ma a rileggerla si vede che c'è molto di più: oltre al passaggio dal *crudo* al *cotto* è investita l'altra grande distinzione, nell'ambito della cottura, tra le pratiche del *bollito* e dell'*arrosto*, dunque la differenza tra l'uso o meno dell'acqua insieme al fuoco, per cucinare il cibo. La questione non è banale, se diamo retta a Marcel Detienne (che ragiona sulla scorta dei fondamentali studi di Claude Lévi-Strauss): “Tra l'arrosto e il bollito, entrambi modalità del cotto, corre la stessa distanza che tra il crudo e il cotto. Allo stesso modo che il cotto distingue l'uomo dall'animale che mangia cibi crudi, il bollito separa il vero ‘civilizzato’ dal villano condannato alle pietanze alla griglia...” (Detienne 1977, p. 137). Un intero problema aristotelico vi sarà consacrato. “Ci sono due modi di cuocere la carne, arrosto e bollito, e il loro ordine di successione non è indifferente. L'economia del sacrificio comprende due operazioni culinarie distinte, cottura nel paiolo e arrostitura allo spiedo.” (p. 131). L'uso del paiolo infatti presuppone un sistema di conoscenze, relative a tecniche e materiali, e alla loro resistenza ai fuochi, di cui lo spiedo non necessita. Se è vero che fin dal principio di questa storia la famiglia aveva un problema di *cottura* – mancava di legna, cioè di fuoco – il paiolo introduce un significativo rapporto di *mediazione* tra fuoco, cibo e acqua, assente nel caso di cottura basata sul contatto diretto.

La terza ragazza, insomma, sa *cuocere* e sa *mediare*. Quanto alle prime due sorelle, la loro punizione è ben motivata: la carne, anche quella umana, *va cotta* – modo simbolico per indicare il

trattamento culturale – perché solo così essa *muore veramente*. Ben lo sa la nostra protagonista che non solo fa cuocere, e anzi stracuocere fino alla dissoluzione, ma sceglie addirittura la bollitura come tecnica, e dunque si iscrive nel versante del “vero civilizzato”, per dirla con Detienne. A Caterina spetta in premio “la chiave dell’armadio segreto, con tesori, unguenti per curare piaghe e per far rivivere i morti”: nella prospettiva di Tognarone, chi ha mangiato carne umana può usare balsami e medicine prodigiose, chi ha saputo usare il fuoco, diremmo noi, può guarire e far rinascere. L’uso del fuoco – entità sociale più che naturale, citando Bachelard (1938, pp. 134-139) – consente il passaggio dal crudo a una sorta di *supercotto*, attraverso la bollitura: Caterina può ora proseguire nella liberazione sua e delle sorelle. Ma Caterina ora conosce il suo antagonista e può anticiparne le mosse: gli fa portare in un sacco le sorelle, *sa* che aprirà il sacco per vederne il contenuto, e fa in modo di *fingere* di vederlo: una vera “magia” di raffinatezza psicologica e un piccolo sistema di menzogne, iscritte all’interno di quella competenza culturale che la ragazza ha mostrato di possedere. Per la sua autoliberazione, poi, costruisce una specie di *automa*: non un semplice fantoccio ma una bambola che risponde di sì quando Tognarone domanda se lei è a letto, e grazie a questa si fa poi trasportare nel sacco a casa del padre. La costruzione dell’*artificio* è un’ulteriore manifestazione del suo sapere: ora è lei che fornisce delle apparenze di sé a chi non è in grado di riconoscerle. La fiaba termina con una punizione che riprende il tema principale del racconto. L’antagonista muore, u-stionato dall’acqua della bollitura: la cultura ha vinto sulla natura, il fuoco della cucina ha eliminato un essere, e un pensiero, aberranti. Il racconto articola due grandi spazi, la casa paterna e un bosco, ma non li contrappone nettamente: la casa dove vive la famiglia non è collocata in uno spazio totalmente culturale, ma isolata *ai margini del bosco* – uno spazio in qualche modo ambiguo. Il racconto inizia

con il padre che va a cogliere legna nel bosco; poco dopo, sulla base di una sorta di contratto, vediamo *l’uomo del bosco* uscire senza problemi dal suo spazio per andare a prendere la moglie; la ragazza del resto lo segue nel bosco ben volentieri, poiché lo vede come un “signore”, e considera questa come la sua occasione per diventare ricca. Insomma, nella parte iniziale della fiaba sono davvero molti gli elementi che coprono o deformano la classica opposizione tra uomini civili e selvatici abitanti dei boschi, compreso il fatto stesso che Tognarone abbia un *nome proprio*, tratto interessante se si pensa che gli abitanti del bosco di solito non beneficiano di nomi di battesimo, essendo uniformati sotto *iperonimi*, etichette generali come quella di “orco”.

Il momento della rivelazione, che separa un *apparire* positivo da un *essere* negativo (l’esatto opposto di quanto accade nella *Bella e la Bestia*, notiamo), arriva con l’ordine di mangiare la mano di un morto, violazione evidente e irrimediabile di norme culturali. Lo strano essere di questa fiaba non è propriamente antropofago, ma impone cannibalismo e necrofagia. È brutto, ma non mostruoso, ricco e disponibile alle trattative. Non può quindi essere immediata l’identificazione della sua diversità, come non può essere immediata la sua inadeguatezza a entrare in relazione con gli umani, il suo non avere diritto a trattamenti contrattuali e forme di reciprocità; solo alla fine, quando si sarà compreso meglio, risulterà giusto ucciderlo e impadronirsi delle sue ricchezze. Così facendo non si commetterà un furto – come pure sembrava dover essere all’inizio la semplice raccolta di legna – ma si porrà invece in atto la sanzione ultima e necessaria del suo impossibile contatto con l’umano. E si noti inoltre che in nessun momento possiamo dire che l’uomo abbia mentito; a fingere – intelligentemente e opportunamente – sono invece le tre ragazze, sottolineando le loro superiori capacità culturali: l’uomo del bosco è invece, semplicemente, un *essere di difficile lettura*.

Questo racconto presenta dunque già molti dei temi che ci interessano: la definizione apparente dei personaggi attraverso la sistematicità degli spazi, l'aleatorietà di relazioni contrattuali che si rivelano fondate su illusioni, la labile centralità del legame matrimoniale: quel legame, si tenga presente, che, quale perno decisivo capace di articolare l'individuale con il collettivo, dovrebbe strutturare dei rapporti privati trasformandoli in nodi socialmente sanzionati. E si aggiunga anche il tema del nome individuale, un fatto di *linguaggio* che scopriamo costituire anch'esso un segnale ambiguo di appartenenza a un universo umano, tanto più se legato a un uomo che possiede magie estreme come quelle che rendono ambiguo e reversibile il *passaggio stesso tra la morte e la vita* (gli unguenti capaci di resuscitare i morti, il cui possesso la fiaba assegna a Tognarone).

1.3. Strani genitori e buoni matrimoni

Consideriamo ora una fiaba in cui entra in scena un vero Orco, dunque una delle figure di "mostro" più tipiche dell'universo fiabesco; ne incontreremo più avanti un altro esemplare, ancor meglio portatore dei suoi tratti definitivi. Poiché fra questi tratti vi è indubbiamente l'abitudine a mangiare gli umani, ricordiamo subito la distinzione che separa "antropofagia" e "cannibalismo": "antropofagia" designa semplicemente il consumo di carne umana, qualunque sia il consumatore, mentre la parola "cannibalismo" designa l'antropofagia il cui soggetto è un uomo, dunque il caso – assolutamente proibito – in cui chi mangia e chi è mangiato appartengono alla stessa specie. Ora, l'Orco è comunemente rappresentato sotto un aspetto *parzialmente antropomorfo*: può avere l'apparenza di un gigante, e all'occasione gli si attribuiscono tratti animaleschi. Sicché l'Orco è per definizione antropofago, ma non propriamente cannibale: la carne umana non gli è proibita, e divorando bambini degli uomini rimane fedele alla sua natura, non infrangendo propriamente nessun tabù.

Prezzemolina (Nerucci 1988: 166-176)

Una contadina in attesa di un bimbo chiede al marito di andare a prendere del prezzemolo, l'unica cosa di cui riesce a cibarsi. Visto che quello del loro orto è terminato, l'uomo va a rubarlo in quello dell'orco. Il furto si ripete per due volte, ma alla terza l'orco, insospettito, scopre l'uomo e lo minaccia di morte: per salvarsi egli spiega le sue motivazioni. L'orco decide di non divorare l'uomo e di lasciargli prendere tutto il prezzemolo che vorrà, in cambio però del nascituro. Il futuro padre accetta.

Nasce una bambina. Quando ha compiuto otto anni, l'orco e la moglie vanno a prenderla, con lo scopo di divorarla ora che è più robusta. La portano nella loro casa vicino all'orto e la rinchiudono in una torre altissima, dove la lasciano per lungo tempo, visitata solo dall'orchessa che si introduce nella torre grazie alle lunghe trecce della fanciulla. La ragazza, chiamata Prezzemolina, finisce per considerare "mamma" l'orchessa.

Un giorno quest'ultima le chiede di guardare che cosa ha in testa: sono pidocchi, che l'orchessa le lascia in dono, ma che hanno la virtù di trasformarsi in siepe. Il giorno successivo la madre-orchessa domanda a Prezzemolina se è in grado di cucinarsi il cibo, poiché lei e il marito si assenteranno per un po': alla risposta negativa l'orchessa le dona una bacchetta magica. Gli orchi si allontanano e sotto le finestre della torre passa un principe che si innamora di lei. Con l'aiuto delle trecce la ragazza lo introduce nella torre, ma l'arrivo inaspettato dell'orchessa obbliga Prezzemolina a usare la bacchetta magica per trasformare il giovane in una fascina di legna. L'orchessa le chiede cosa intende fare di quella fascina e lei risponde che se ne servirà per cuocere il cibo; contenta dell'iniziativa presa dalla ragazza, la "madre" se ne va e la fascina viene di nuovo trasformata nel giovane, calato poi dalla torre. Una seconda volta il principe va a trovare Prezzemolina, e per l'arrivo non previsto dell'orchessa viene trasformato in un porcellino. Alla

domanda sull'utilità dell'animale, la giovane risponde che serve da compagnia.

Gli orchi si allontanano nuovamente e i due giovani decidono di fuggire, non prima però di aver neutralizzato il sistema informativo: un letto, una sedia e uno specchio che i mostri hanno predisposto per evitare la fuga. I ragazzi danno da mangiare a questi oggetti, ma nella fretta si dimenticano della spazzatura, la quale avverte gli orchi della fuga dei due. L'orco si lancia all'inseguimento, ma la ragazza butta i pidocchi che si trasformano in siepe e bloccano l'inseguitore. Quando l'orco torna a casa, l'orchessa lo mette al corrente dei doni fatti alla figlia e delle capacità trasformative che essi possiedono. In effetti, anche un secondo inseguimento finisce nel nulla, perché l'orco non si accorge che Prezzemolina si è trasformata in una chiesa e il giovane in un sacerdote. Un'altra volta i due si mutano in pesci che il mostro non riesce a catturare; per la rabbia, l'orco lancia una maledizione per cui il principe, quando sarà tornato a corte, non appena la madre lo bacerà, dimenticherà la ragazza.

Siamo alle fasi finali: la fanciulla attende il principe che venga a prenderla con tutta la corte. La ragazza raccomanda al giovane di non lasciarsi baciare, ma la notte, mentre il figlio dorme, la madre lo bacia e questi immediatamente si dimentica della fanciulla. Non vedendolo tornare, Prezzemolina capisce cosa può essere successo e con la bacchetta magica fa apparire una coppia di colombi, affinché vadano sulla finestra della camera da letto del principe e raccontino la loro storia d'amore. Vedendo gli animali, che rappresentano in una recita la loro unione, il principe si ricorda improvvisamente tutto, va a prendere la sposa e la porta a palazzo dove si celebrano le nozze.

Anche in questa fiaba, ennesima variante di una storia molto diffusa, troviamo due spazi contigui, la casa del padre e l'orto di proprietà

dell'orco, e anche qui l'oggetto del desiderio, il prezzemolo, non può essere liberamente acquisito. L'orto, come il giardino di cui parleranno altre fiabe, è coltivato e dunque si iscrive sul versante della *cultura*, benché sia abitato da un orco, un mostro che tuttavia, come l'uomo dei boschi, non appare del tutto disgiunto dall'umano, se l'oggetto può essere contrattato e pagato. Di fatto questi orchi, che possono interagire con i due contadini e sono a tutti gli effetti dei "vicini di casa", sembrano condividere solo in parte lo statuto che caratterizza la maggior parte dei loro simili, relegati in uno spazio assolutamente eterogeneo e delimitato da confini ben più difficilmente valicabili. La stessa apparenza di mostri antropofagi è dubbia, poiché prendono la bambina per mangiarla ma in realtà la tengono per anni con loro, assumendo piuttosto – soprattutto l'orchessa – un ruolo marcatamente genitoriale. E un punto fondamentale, per chiarire lo statuto di questi mostri, è anche qui costituito da un *nome*: chiamando la bambina Prezzemolina, le assicurano un'identità e implicitamente le promettono che la faranno vivere, ciò che ha come corrispettivo l'appellativo "mamma" con cui la bimba si rivolgerà all'orchessa. La metaforizzazione degli orchi come genitori non impedisce loro di *chiudere* la "figlia" in una torre, tuttavia questo può essere interpretato non come carenza bensì come *eccesso* nel senso di rapporti parentali *troppo stretti e possessivi*. L'orco che vive nell'orto e non nel bosco, e che non è antropofago (o lo è in senso metaforico), sembra dunque rappresentare il genitore che soffoca la figlia impedendo che questa si apra a relazioni adulte con il mondo esterno.

Il "compito difficile" che Prezzemolina deve superare può essere visto anche qui come una *prova cognitiva*, poiché verte sulla capacità di trasformare e riutilizzare gli oggetti, articolandone possibili, molteplici modi di lettura. Il pensiero dell'Orchessa è invece rigido e limitato, tant'è vero che è lei stessa a dare a Prezzemolina i pidocchi che possono mutarsi in siepe (strumento

perfettamente inutile per chi sta chiuso in una torre), e soprattutto la bacchetta magica, fornita con lo scopo di provvedere al cibo, ma senza pensare che questa apre tutta una serie di opportunità di trasformazioni e di inganni. La ragazza gioca sulle sua capacità di *fingere* e di *ridefinire* le funzioni delle cose: il principe diventa una fascina di legna che serve per accendere il *fuoco di cucina* , poi un maialino è ripensato al contrario come animale da compagnia. Quanto agli oggetti che gli orchi usano come sistema informativo, li si neutralizza riducendoli invece alla loro funzione originaria: il letto risponde all'orchessa che non si può alzare per farla entrare, il pettine che si sta pettinando, lo specchio che si sta specchiando – le cose che gli orchi avevano reso magiche tornano ad essere semplicemente *ciò che sono* . Ma la spazzatura è stata dimenticata: lapsus pienamente giustificato, poiché essa è inutile per definizione; ciò che ha una funzione passa dalla parte dei due eroi, mentre gli orchi-genitori e la spazzatura rimarranno significativamente abbandonati insieme in uno spazio marginale di esclusione. Dei due orchi non si saprà più nulla, non verranno uccisi ma soltanto abbandonati da questa eroina che si è *trasformata* e ha *imparato a trasformare* , e che a un certo punto della sua vita si allontana.

La fiaba di Prezzemolina pare rendere insomma *del tutto metaforica* la relazione con l'orco, quasi a dirci che gli orchi non sono poi davvero quello che le fiabe sembrano raccontarci e che vanno intesi nella loro natura propriamente simbolica. Tant'è vero che la protagonista si trova alla fine ad avere un'ultima prova da superare: la messa in scena attraverso i colombi, dunque la *duplicazione nella rappresentazione teatrale* della sua storia d'amore, che realizza una capacità di rappresentare ciò che nel racconto è avvenuto, e in questo modo di chiudere davvero la storia e assicurarne la memoria.

Si noti come le fiabe elaborino strutture di senso e valori tra loro

ben diversi: se la storia precedente, *Manetta di morto* , si chiude con tre ragazze che cancellano il loro illusorio matrimonio e tornano a vivere in famiglia, *Prezzemolina* racconta al contrario di una ragazza che cresce e abbandona la famiglia d'origine; quest'ultima viene metaforizzata nella figura di orchi troppo possessivi per rendere la vicenda più accettabile, e anzi più psicologicamente credibile. Se dunque la prima storia sembra dire: attente a sposarvi con quei ricchi signori che poi si rivelano troppo diversi da voi, la seconda sostiene che i veri orchi da cui si deve fuggire non sono i bei principi di passaggio bensì i genitori che vi soffocano in casa (si noti anche il particolare della madre del principe che in questa seconda fiaba, violando le raccomandazioni, appunto per eccesso di amor materno bacia il figlio la notte di nascosto, combinando un disastro). Insomma, mostro è l'estraneo cui non ci si deve accostare, o il familiare da cui si devono prendere le distanze? Ma questa è un'interessante problematica che potremo approfondire, poiché la rintratteremo ancora in altre storie. Vediamo ora un'altra fiaba che parla di un singolarissimo genitore, e di come sia giusto allontanarsene al momento dell'incontro con un bravo giovanotto.

Testa di bufala (Nerucci 1988, pp. 309-316)

Un contadino, mentre sta zappando, vede emergere dal terreno una testa di bufala che lo supplica di non ucciderla, perché farà la fortuna delle sue figlie. Arriva la maggiore di queste figlie, e poi la seconda, che urlano dallo spavento alla visione del mostro, ma la più piccola delle tre alla vista della testa scoppia a ridere. La reazione positiva spinge Testa di Bufala a domandarle di andare a vivere con lei: ciò che la ragazza fa, con il permesso del padre. Le due si inoltrano nel bosco e scendono sottoterra, dove scopriamo che Testa di Bufala abita in un bellissimo appartamento. La giovane comincia a chiamarla "mamma", e questa le insegna a cucire, a leggere, a scrivere.

In una notte di tempesta le due sentono bussare alla porta: è un principe che chiede ospitalità per la notte. Testa di Bufala si nasconde per non spaventarlo, mentre la giovane lo intrattiene così piacevolmente che la domanda in sposa. La “madre” acconsente, ma solo a patto che, quando uscirà da quella casa, la ragazza porti con sé ogni cosa che le appartiene. E invece l’indomani, per la fretta di partire con lo sposo, la ragazza dimentica tre cose: lascia il suo pettine, trascura di dire “addio” alla madre e di chiudere la porta. Resasi conto di aver scordato il pettine, la ragazza torna a riprenderlo, ma non lo trova; le accade invece che la sua testa si trasformi in una testa di bufala simile a quella della madre adottiva. Disperata, torna dal principe e questi, pur scoprendo l’orribile cambiamento, mantiene la parola data e la sposa. Cerca però il modo di liberarsene, indicendo una gara fra la sposa e altre due dame: quella che riuscirà a filare meglio il lino, sarà la sua nuova moglie. La giovane, invece di filare, passa il tempo a piangere, finché decide di andare a chiedere aiuto alla madre. Testa di Bufala le dà una noce da consegnare al principe al momento del confronto dei lavori, e in effetti dalla noce spaccata esce senza fine del lino perfettamente filato.

La stessa vicenda si ripete analoga con una gara di ricamo, per cui il principe ricorre a un’ultima e definitiva prova, relativa alla bellezza delle tre dame. Disperata, la ragazza torna dalla madre implorando perdono. Testa di Bufala glielo concede, facendosi promettere che non si scorderà mai di lei. La ragazza promette, ritrova il pettine, e la sua testa torna ad essere quella, bellissima, di prima. Prima di andarsene definitivamente saluta la madre e chiude la porta di casa. Torna a corte, il principe la riconosce come la donna di cui si era innamorato nel bosco e le nozze sono riconfermate.

Questa fiaba è ricca di particolari affascinanti e inconsueti. Si noti che questo strano mostro vive sì nel bosco, ma nella sua parte sotterranea: è, come si dice, una creatura “ctonia”. Non vive però

in una qualche sorta di spelonca bensì, sottolinea la fiaba, in un bell’appartamento. Aggiungiamo che il padre trova la testa in un campo mentre sta zappando, dunque in uno spazio naturale culturalizzato. Mostro sì, ma positivo, e in vari sensi appunto *culturalizzato*: non a caso è proprio questa stranissima Testa di bufala che insegna alla protagonista a leggere e scrivere, nonché a cucire. Altri particolari interessanti: se il padre lascia andare la terza figlia in questo “altro mondo” è perché la ragazza ha dato prova di non avere paura. E dall’altro lato Testa di Bufala, quando il bel principe bussa alla porta, ha la prontezza (e la consapevolezza di sé) di nascondersi per non spaventare il giovanotto.

La storia è sufficientemente complessa da presentare il rapporto tra l’Umano e la Bestia per ben due volte, e in forme diverse. Nel primo caso si tratta di una relazione *genitore/figlio*: la ragazza accetta di lasciare la propria famiglia per andare a vivere con una madre adottiva dall’apparenza mostruosa – ma di fatto molto più assennata e culturalmente sapiente di quanto il suo aspetto farebbe pensare. Nel secondo caso il principe, trovandosi di fronte all’inaspettata mutazione della moglie, reagisce in maniera ambigua e contraddittoria, non riconoscendo la donna che ama sotto il nuovo aspetto, e in fondo mettendo in crisi la stessa istituzionale stabilità del matrimonio, giacché prima sposa la giovane e poi indice delle prove per stabilire la sua vera moglie.

Testa di Bufala sa, da madre responsabile (e come si vede in chiara contrapposizione rispetto all’orchessa di Prezzemolina) che la permanenza della ragazza presso di lei sarà comunque temporanea e che i suoi insegnamenti serviranno per aiutare la “figlia” a diventare adulta e allontanarsi in una vita sua. Dal punto di vista della protagonista, si tratta invece di comprendere che con questo tipo di *mostro di natura* si può entrare in una relazione positiva, riconoscendone in particolare il valore educativo e la collocazione forte sul lato delle competenze *culturali* (in questo senso si può

riconoscere in questa storia una qualche analogia con il mito di Proserpina/Persefone, la ragazza portata a vivere in un regno ctonio e legata a speciali competenze culturali). D'altro canto, la fiaba sottolinea la necessità di sapersi staccare dalla famiglia: prendere le proprie cose e andare via, dicendo “addio” e chiudendo la porta dietro di sé. Il “diverso” è positivo se si è capaci poi di separarsene e prendere la propria strada: il diverso ci consente di *crescere* e di *imparare*, dobbiamo mantenerne la memoria ma al tempo stesso *staccarcene*, “portando via tutto” come dice la storia.

La permanenza della protagonista in un mondo sotterraneo e misterioso corrisponde in effetti alla classica idea di un *periodo iniziatico*, di maturazione e apprendimento, che si svolge in uno spazio diverso e che implica – com'è in effetti in tantissimi riti iniziatici – il coraggio di un contatto con un *mostruoso* che si rivela in effetti positivo e portatore di conoscenze culturali. Abbiamo bisogno di andare in un altro spazio, insomma, per imparare forse il principio stesso della *transitività*, di un passaggio attraverso un *altrove* al di là del quale ritroveremo un diverso “noi stessi”. In *Prezzemolina* come in *Testa di bufala*, raggiungiamo la nostra vera identità solo nel momento in cui diamo l'addio al “mostro” – ciò che a quanto pare non possiamo fare se non attraversando una fase di contatto e, come vediamo, di *dipendenza* da questi esseri per altri versi ripugnanti.

1.4. Oltre l'uccisione del drago, la follia

Il racconto che segue è formato da due parti apparentemente indipendenti – quelli che si dicono due *movimenti* – connessi tra loro in modo singolare. Il primo, ricco di motivi tradizionali, presenta il più tipico dei mostri fiabeschi, il drago, e insieme il tema di derivazione mitica, e ancora presente (come tra poco vedremo) nella narrativa contemporanea, del sacrificio con cui il popolo offre al mostro la sua fanciulla più bella. Aggiungiamo che questa prima

parte della storia riprende un modello molto diffuso in ambito europeo: Stith Thompson (1946, pp. 57 sgg.) ne ha studiato le varianti, trovando due tipi di intrecci, il primo chiamato “i due fratelli” (tipo 303) e il secondo, “l'ammazzadraghi” (300), più complesso e articolato; al tipo 303, di cui Thompson ha segnalato ben settecentosettanta versioni, appartiene più precisamente anche questo testo. Ma, come si è anticipato, qui si aggiunge un secondo movimento, ove il malvagio è più subdolo, poiché assume la forma di una vecchina gentile e graziosa.

Il mago dalle sette teste (Nerucci 1988, pp. 61-72)

Due poveri contadini pregano ogni giorno per avere dei figli e perché cessi il loro stato di miseria. Un giorno l'uomo, mentre sta pescando, sente una voce proveniente dal suo amo: è un pesce che lo sconsiglia di lasciarlo andare. Spaventato, esegue ciò che gli viene richiesto, ma per tre volte il pesce rimane impigliato; la terza volta il pesciolino si fa tirare su e ordina all'uomo di far cuocere la sua carne e mangiarla con la moglie, di far poi bere il brodo della cottura al cavallo e in ultimo di seppellire le lische nel giardino. Gli ordini vengono eseguiti, e dopo nove mesi alla coppia nascono tre figli, al cavallo tre puledri, e nel giardino trovano conficcate tre spade.

I ragazzi crescono e un giorno il primo dei tre gemelli manifesta il desiderio di andarsene da casa per cercare fortuna; prima di partire però lascia ai fratelli una boccetta contenente dell'acqua: se la vedranno intorbidire, sarà indizio che egli si trova in pericolo di morte. Arriva in una città parata a lutto: gli viene spiegato che un terribile mago, sotto forma di drago, esce ogni giorno dal profondo del giardino reale esigendo come pasto una fanciulla; quel giorno la sorte è toccata alla stessa figlia del sovrano. Il giovane allora si presenta al re offrendosi come liberatore e chiedendo in ricompensa la mano della ragazza.

A mezzogiorno il terribile mostro si presenta, il giovane lo affronta e lo uccide, recidendo le sette teste. La principessa, testimone della vittoria, prega il ragazzo di prendere dei segni come prova da mostrare al padre, ed egli allora strappa le lingue riponendole in un panno. Va poi verso un'osteria per cambiarsi d'abito, mentre sul luogo del combattimento si presenta un altro giovane che prende le teste del drago e obbliga la ragazza a testimoniare in suo favore. Si stanno quasi per celebrare le nozze fra la principessa e il falso eroe quando arriva il vero vincitore; questi, mostrando le lingue del drago, ristabilisce la verità. Il bugiardo viene ucciso e l'eroe convola a nozze.

I due vivono felicemente; finché un mattino il giovane, spalancando la finestra della sua camera nuziale, vede davanti a sé un bosco incantato e decide di visitarlo, nonostante il dissenso della sposa. Nel bosco viene colto da una tempesta; cerca rifugio in una grotta ove scopre delle statue nelle più varie posizioni. Accende un fuoco per scaldarsi e cuocere del cibo, quando appare una vecchina gentile e graziosa che lo prega di farla riscaldare, in cambio gli darà del pane e dell'olio. Il ragazzo accetta, e non appena mangia il pane viene pietrificato come tutti gli altri, trasformato in statua. L'intorbidirsi dell'acqua nella boccetta mette sull'avviso i componenti della famiglia, e il secondo figlio parte alla ricerca, ma cade nello steso tranello e viene pietrificato. Parte il terzo fratello, il quale si introduce a corte, dove viene scambiato dalla principessa per il marito; con abili domande riesce a capire che i due fratelli sono entrati nel bosco e decide di andare a cercarli; anche lui si rifugia nella grotta ma qui riconosce sotto forma di statua i suoi gemelli e, non appena la vecchina si presenta, l'aggredisce minacciandola di morte se non restituirà la vita ai pietrificati. La donna fornisce una boccetta contenente una pozione che fa rivivere gli uomini, poi cerca di scappare, ma viene uccisa. I fratelli tornano nel regno e si sposano.

Notiamo subito che la costruzione in due movimenti è tutt'altro che banale, anche perché il protagonista, che risolve brillantemente il compito al centro della prima parte della storia (ammazzare il drago), non è più eroe ma diventa *vittima* del *danneggiamento* nella seconda parte, facendosi pietrificare da una vecchina dalla dolce apparenza, di cui egli non intuisce gli intenti malvagi.

Consideriamo l'organizzazione spaziale entro cui si snoda il testo, concentrandoci subito sul regno sociale, parato a lutto: nel giardino – nel giardino del palazzo del re! – si nasconde un mostro, un drago che mangia gli uomini e che certo non dovrebbe stare lì dov'è: i draghi, nelle fiabe, tendono a vivere nel folto delle foreste. D'altra parte ci viene spiegato che questo di fatto è un uomo, un mago che con le sue arti prende un aspetto tanto terribile. Ma così facendo il mago dichiara la sua interiore negatività, la sua natura in certo senso *animale* più che *umana*, e dunque viene immediatamente riconosciuto come personaggio da eliminare. L'introduzione di un altro giovane in funzione di Falso Eroe, oltre a riprendere un tipico modo fiabesco di arricchire la narrazione, serve a sottolineare la competenza del protagonista, il quale prende a testimonianza della sua vittoria le lingue del drago, e dunque *il contenuto* e non le teste (*il contenente*), dimostrando così una sua superiorità pratica e cognitiva.

Tale superiorità viene tuttavia meno nel secondo *movimento* della fiaba, quando l'eroe resta ingannato da un personaggio che di fatto è un antagonista ma che si finge *donatore* di cibo, presentandosi sotto l'aspetto di una vecchina gentile e graziosa. Mentre dunque il mago rendeva percepibile il suo valore morale nell'aspetto di un drago, questo secondo antagonista si comporta in senso opposto. C'è da notare che nella prima parte del racconto avevamo il tipico protagonista "partito da casa in cerca di fortuna", fortuna che appunto ottiene con il coraggio e le capacità mostrate nella vittoria sul drago, ma la seconda avventura si situa *dopo le nozze*, e già in questo dichiara una profonda anomalia rispetto ai modelli narrativi

che dominano l'universo fiabesco. Come tutti sappiamo le nozze, grazie alle quali il protagonista ottiene lo status sociale cui ambiva, valgono nella fiaba come punto d'arrivo: dopo non ci saranno altre avventure, ma ci si limiterà a permanere in una stabile condizione definita dall'essere "felici e contenti". Il protagonista di questa fiaba viola questo modello, e dopo le nozze, attirato dal bosco incantato, esprime una mancanza ora puramente cognitiva, un bisogno di andare a esplorare ciò che non conosce. Ma in quale bosco egli ora si inoltra? Eccoci di fronte a un'altra inusitata anomalia: il bosco incantato, che dovrebbe rappresentare un *altrove*, si apre invece nel luogo più familiare e vicino, poiché il protagonista se lo vede lì davanti, quando la mattina apre le finestre della stanza nuziale. Questa storia di personaggi *bloccati*, trasformati in statue, sembra abolire le *distanze* che, normalmente, strutturano il mondo.

Quale Ulisse fiabesco che in una sorta di non spiegata *folia* si accanisce ad *andare oltre*, il protagonista viene sorpreso da una tempesta e finisce in un posto dove – non sarà a caso – *ogni movimento è stato bloccato*, poiché tutti i temerari visitatori sono stati *pietrificati*. Come si vede anche in altri racconti, partire mossi soltanto dal desiderio di conoscere il diverso e l'altrove è un comportamento disapprovato in questo tipo di storie. Dunque, solo nella prima parte è ben chiaro cosa si deve fare e qual è il mostro da eliminare, a chi bisogna dar retta e quale premio si deve chiedere per la propria impresa, si opera insomma sulla base di un regolare contratto stretto con la massima istituzione: se si riuscirà a restituire al re la figlia in pericolo, si entrerà a far parte della stessa istituzione reale, in prospettiva diventando sovrano a propria volta. Ma nel secondo movimento, partendo mossi da una semplice spinta personale, privi di un "Destinante"² che ci dia un incarico e ci pro-

2 Il termine Destinante, tipico della teoria narratologica di A.J. Greimas, indica il ruolo narrativo di chi stabilisce gli incarichi e sancisce poi premi e punizioni.

metta un premio, senza un antagonista definito da combattere e un compito da portare a termine... ecco che allora tutto si confonde, le identità diventano ingannevoli, il nostro andare avanti uno smarrirsi. Dobbiamo pensare che il mondo sia leggibile solo a patto di agire sotto un incarico preciso e sotto l'autorità di chi ci dice cosa cercare, cosa combattere, cosa vedere come inaccettabile mostro? Questo racconto apre molti interrogativi, che potremo affrontare solo attraverso un tragitto più lungo e complesso.

1.5. La Bella e la Bestia: una contesa tra due storie

Non tutti i mostri sono uguali, si è capito. La definizione della loro vera identità passa attraverso una combinazione fra tratti visibili del loro aspetto, forme del loro comportamento e genere di spazi in cui dimorano. Nel caso del Drago (mostro pienamente animale) come in quello dell'Orco (mostro dalle forme quasi umane), il modo di *essere* e il modo di *apparire* corrispondono, non vi è nulla di nascosto o simulato; è così facile per l'eroe la sua identificazione, e non è pensabile l'attivazione di un qualsiasi genere di relazione con il mostro. Ma le cose si complicano quando tra modo d'*essere* e modo d'*apparire* non c'è più corrispondenza, o perché il mostro non si fa immediatamente riconoscere come tale, o perché viene meno alla sua definizione trasformando il suo ruolo e la sua identità, o ancora perché si viene a scoprire che un'esteriorità spaventosa nasconde di fatto un'interiorità gentile e benevola.

Le fiabe pongono in questi termini questioni tutt'altro che banali, relative da un lato alla *leggibilità* del Male e dall'altro lato al rapporto tra questo e l'ambiente circostante. Come si è capito, parlando di "ambiente" non ci riferiamo semplicemente a una collocazione spaziale ma a una definizione più complessa e concettuale del mondo – o se vogliamo del "sistema" – di appartenenza, poiché da tale appartenenza in qualche modo dipende l'identità di ciascuno. Identità, leggibilità, sistema di

appartenenza, saranno tre concetti chiave che ci guideranno in tutto il nostro percorso di esplorazione del “mostruoso”. Ma dobbiamo anche notare come sia già chiaro in qual senso il costante riferimento ai modi di riconoscibilità e di lettura del male sia presente a partire dalle forme, apparentemente così semplici, della narrazione fiabesca. Modi di riconoscibilità e di lettura del male, si noti: *l’etica* e la *teoria dell’interpretazione* si intrecciano fin dalle loro radici narrative, e lo fanno in forme, a ragionarci, non propriamente banali. In molte delle storie che prenderemo in esame, vedremo poi che tali tematiche si uniscono a componenti d’ordine erotico o amoroso.

Vogliamo non a caso chiudere questo breve tragitto tra i mostri fiabeschi con la vicenda che, in questo genere di storie, è forse quella che tutt’oggi ci affascina di più: il modello della *Bella e la Bestia* è tanto famoso quanto amato, e lo vediamo non a caso rivisitato di continuo dal cinema recente – rivoltato, magari, come nel caso amabile e intelligente della serie di animazione dedicata all’orco *Shrek*. Si tratta evidentemente di una struttura narrativa che consente mille variazioni, capaci di esprimere significati e prendere posizioni culturali profondamente diversi: una struttura che mette a disposizione un modo per ragionare sul rapporto tra la definizione apparente, o magari anche *sociale*, delle persone, e il valore che sta al di là di questo. Nella raccolta di Nerucci ci sono ben due fiabe che fanno riferimento a questo modello; anche qui la seconda storia aggiunge un nuovo episodio che ci fa riflettere sul senso di questi racconti. Ma partiamo dalla fiaba di *Bellindia*, che in sostanza riprende la versione più diffusa e più tipica della vicenda della *Bella e la Bestia*; il riassunto che ne riportiamo potrà ricordare ai lettori tutti gli elementi chiave di questa storia di così forte presa culturale.

Bellindia (Nerucci 1988, pp. 128-133)

Un ricco mercante un giorno, tornando a casa, racconta disperato alle tre figlie che la loro fortuna è sfumata con il naufragio di una nave che trasportava la loro mercanzia. Le figlie maggiori scoppiano in lacrime, mentre la minore, Bellindia, non si scoraggia per la disgrazia, ma propone di vivere in modo più umile e meno dispendioso. La famiglia si trasferisce in una casa più modesta del cui andamento si occupa la più piccola, mentre le altre due, continuamente lamentandosi della cattiva sorte, cominciano a odiarla poiché non mostra disagio per la condizione in cui ora vivono. Un giorno il padre torna a casa dicendo che la nave non è affondata e che la sorte è di nuovo propizia: per festeggiare l’evento, chiede alle figlie che cosa desiderino per regalo. La prima vuole un vestito color d’aria, la seconda ne vuole uno color di pesca, la terza solo una rosa. Il padre parte per l’acquisto ma riesce ad accontentare solo le prime due, e non trovando la rosa si mette sulla via del ritorno. Sulla strada scorge però un giardino in fondo al quale c’è un palazzo; entra nella ricca abitazione e, nonostante non ci sia anima viva, vede una tavola imbandita a cui siede per mangiare, servito da mani invisibili. Esce poi nel giardino, dove trova una pianta di rose, ne coglie una, ma improvvisamente appare un mostro con occhi infuocati che lo accusa di furto e, in cambio del fiore rubato, chiede la sua vita. L’uomo motiva l’atto compiuto, e il mostro decide di chiedere allora la figlia, obbligando il genitore a portargliela entro otto giorni.

Il mercante torna a casa e racconta quanto è accaduto. Le sorelle, ben contente di liberarsi dell’odiata Bellindia, la spingono a offrire la sua vita. Il padre, sebbene a malincuore, la accompagna dalla Bestia. Entrano nel palazzo dove, oltre alla solita tavola imbandita, vedono una stanza sulla cui porta è scritto il nome della ragazza. Incontrano poi il mostro, e prima di separarsi padre e figlia promettono di scriversi.

I giorni passano: il mostro non solo non uccide la ragazza ma ha nei suoi confronti un atteggiamento sempre più gentile e affettuoso, tanto che anche lei comincia a volergli bene, pur continuando a rispondere negativamente alle sue richieste di matrimonio. Un giorno arriva una lettera del padre in cui la si invita a partecipare alle nozze della sorella maggiore. La ragazza chiede al mostro il permesso di andare e questi acconsente, vietandole però di oltrepassare il limite di tempo di otto giorni, altrimenti lui morirà. Le dona inoltre un anello la cui pietra, cambiando colore, sarà indice del suo stato di salute; aggiunge una cassa contenente oro da dare alla sposa come regalo di nozze.

Bellindia torna a casa e le sorelle, stupite di vederla così felice e ricca, chiedono spiegazioni; lei racconta per filo e per segno la vicenda e mostra alle due invidiose l'anello grazie al quale comunica con il mostro. Le due lo rubano con l'intenzione di danneggiarla e far morire colui che la rende felice. La giovane si accorge del furto e implora la restituzione, ma questa avviene solo al limite degli otto giorni, quando ormai la pietra è quasi del tutto annerita. La ragazza parte precipitosamente, ma trova il mostro che sta morendo; il suo arrivo scongiura però la morte definitiva e i due continuano a vivere felicemente, nonostante il rifiuto di lei al matrimonio.

Una seconda lettera del padre invita la figlia a intervenire al matrimonio della seconda sorella, e con le solite avvertenze dell'anello e della scadenza temporale, ella parte. Anche questa volta le due rubano l'anello che la giovane riesce a recuperare al limite di tempo. Arriva in giardino e trova il mostro ormai morto, sul cui corpo esanime non può far altro che piangere e lamentare il fatto di non averlo voluto sposare. Sentendo queste parole, il mostro riprende a vivere e si trasforma in un bellissimo principe. I giovani escono dal giardino, vanno a prendere la famiglia di Bellindia e tutti si dirigono nel regno di lui. Nel giorno delle nozze, le due cattive sorelle muoiono di rabbia per la felice sorte toccata alla minore.

La fiaba gioca su un ripetuto passaggio tra uno spazio familiare di partenza e il giardino, l'*altrove* dove abita il mostro. Fin qui, si direbbe, nulla di originale, ma è essenziale notare che né l'uno né l'altro spazio sono come ce li potremmo aspettare. L'ambiente familiare è caratterizzato da incertezze economiche, preoccupazioni e conflitti, ma che dire della dimora del mostro? Questa si presenta in modo contrastante rispetto all'idea di un bosco selvaggio e pauroso: si tratta infatti di un *giardino*, uno spazio *recintato*, coltivato e curato, che senza dubbio – ben più dei casi visti in precedenza, in effetti – dovrebbe essere considerato proprietà privata, cosa di cui l'uomo non sa tener conto. È questo spazio ad essere maldestramente violato dal furto della rosa: scoperto, il padre non può far altro che scambiare la sua salvezza con l'offerta della figlia, in quello che si configura come un vero *contratto* pattuito con l'essere mostruoso. La forma del contratto è certo significativa, poiché in questo caso essa appare poi legittima e destinata ad essere scrupolosamente osservata. E si noti che questo contratto, molto interessante anche nei suoi contenuti, mette in relazione la *morte* con il *matrimonio* e l'*amore*: dove questi ultimi controbilanciano e annullano la prima. Scopriamo poco più avanti che l'apparenza mostruosa cela una realtà ben diversa, poiché la Bestia rivela modi gentili e cortesi – il suo *essere* non corrisponde insomma al suo *apparire*. Ma l'anomalia di questo inizio, che genera poi tutto l'impianto della vicenda, sembra dipendere dall'implicito riferimento con cui questa fiaba *allude* a molte altre, sulle quali parrebbe essere costruita come *trasformazione*. Abbiamo visto più sopra la storia di Prezzemolina, ma ce ne sono moltissime altre che raccontano di un incontro con l'orco e dell'inevitabile patto che segue al furto scoperto dal mostro. In *Prezzemolina* ad esempio, come si è visto, l'orco infuriato per il furto di prezzemolo chiede in cambio la bambina che nascerà. Se questo modo di iniziare le fiabe è molto noto, la storia di cui ora trattiamo sembra allora giocare sulla conoscenza consolidata

di un modello: per fingere di seguirlo, e poi *innovarlo*. Vi aspettereste che questo sia un orco malvagio, sareste pronti anche qui a proiettare modelli assodati? E invece, guardate, vi sbagliate. *La Bella e la Bestia* è come una fiaba di *secondo livello*, che si rivolge a chi già ha una familiarità – a livello fantastico, s’intende – con creature come gli orchi, per mettere in discussione forme narrative consolidate.

Questo è molto interessante, per noi che consideriamo i modi di rappresentazione del Mostro e del Male. In molte varianti, e in molte interpretazioni della storia della *Bella e la Bestia*, s’intende chiaramente che questa vicenda è percepita come un invito a non fidarsi di ciò che sembra ovvio, e dunque a non aver paura di chi appare diverso, e che invece risulta spesso più amichevole e rassicurante di chi in partenza ci era vicino. La storia di *Bellindia* tratta con distacco critico certe relazioni familiari, e mostra l’opportunità di stringere rapporti matrimoniali con una persona lontana e decisamente estranea. In molte versioni di questa fiaba è detto esplicitamente nella parte iniziale che, mentre le due figlie meno amate sono destinate al matrimonio, questo è addirittura negato alla protagonista, perché proprio la sua bontà, il suo affetto e la sua dedizione la fanno diventare tanto preziosa al padre da rendergli impossibile separarsene. Il regalo previsto per la figlia, la rosa, rappresenta del resto un simbolo di rapporto amoroso, anche senza voler riprendere da Bettelheim (1976, p. 293) l’idea che la rosa spezzata sia simbolo della perdita della verginità.

Abbiamo dunque un’alternativa che contrappone da un lato una *chiusura* che blocca la giovane in un ambiente familiare solo apparentemente amichevole e dall’altro lato un’*apertura* verso una realtà a prima vista ostile ed estranea, ma di fatto assai più favorevole. Queste storie insistono sulla *conflittualità*, espressa attraverso inganni, tranelli, tentativi delle sorelle di far infrangere alla protagonista gli impegni presi con il mostro: il pericolo dun-

que è *dentro la casa paterna*, fra le persone comuni, addirittura fra consanguinei.

Si noti anche il particolare dell’*infrazione di un divieto* in cui incorre il padre rubando la rosa. Come sappiamo dal modello dello schema fiabesco evidenziato da Vladimir Propp (1928), le fiabe usano spesso le “funzioni” Divieto e Infrazione, tuttavia s’intende che la proibizione sia posta di norma non ai genitori ma ai figli, e che faccia anzi parte di quell’apparato protettivo – spesso anche *eccessivamente protettivo* – con cui gli adulti frenano l’avventatezza, ma spesso anche la crescita, dei più giovani: così, per intenderci, è comune nelle fiabe che gli adulti proibiscano ai più giovani di uscire la sera, di passare per il bosco o di parlare con gli sconosciuti. Qui invece la proibizione tocca al padre, ed è la sua incapacità a comportarsi correttamente a generare la possibile catastrofe. In una fase successiva, quando *Bellindia* torna a casa per partecipare alle nozze della sorella maggiore, è proprio la permanenza eccessiva dell’eroina nello spazio apparentemente rassicurante del *Qui* a comportare non solo l’infrazione dell’ordine e la violazione di un contratto, ma anche il pericolo di morte del personaggio con cui il patto era stato stipulato: restare troppo a lungo nella casa paterna porta a conflitti e pericoli gravi. Insomma, stare troppo vicino e per troppo tempo a casa del padre non permette trasformazioni, ma solo involuzioni; è significativo anche il matrimonio fallito della sorella che, non essendosi mai allontanata dal suo ambiente, finisce sposa a un uomo che si dimostrerà brutale con lei. La fiaba insiste anche sulle relazioni di connessione tra la casa paterna e il giardino, espresse attraverso un intreccio non solo di spostamenti ma anche di lettere e oggetti magici: in questo caso un anello grazie al quale la ragazza comunica col mostro, in altre versioni uno specchio fatato grazie al quale è possibile vedere cosa accade a distanza. C’è dunque tra i due spazi alterità ma anche comunicazione, e questo facilita la comparazione grazie alla quale l’eroina può confrontare

e definire i valori delle due situazioni. Il compito della protagonista è quello di staccarsi da ciò che le è familiare per incontrare altrove l'amore e la felicità.

È chiaro che la costruzione narrativa della *Bella e la Bestia* lega anche la figura del “mostro” a una problematica che valorizza la capacità di vedere al di là delle apparenze. Sappiamo che molti bambini, ma anche parecchi adulti, restano perplessi dal fatto che le fiabe talvolta li mettono in guardia contro ciò che è diverso, e talvolta al contrario li invitano a superare le diffidenze, per scoprire che dietro quelli che potrebbero apparire orchi si celano di fatto delle bravissime persone. Come distinguere un caso dall'altro, quale può essere la logica sotterranea di questa apparente incoerenza? La questione è molto importante per il tema di questo libro, perché ci porta a riflettere sulla relazione tra il piano *dato* della figura del mostro e il piano *interpretato* del riconoscimento del suo valore effettivo, e dunque alla questione della *leggibilità* del Male in quanto tale.

È molto interessante in tale prospettiva il fatto che la stessa raccolta includa un'altra fiaba in cui alla storia della *Bella e la Bestia* si aggiunge un altro episodio, un secondo *movimento* che porta in scena un *orco* vero e proprio. È così possibile vedere insieme nello stesso racconto la *Bestia* e l'*Orco*, e vedere come essi si distinguono, in quali spazi si dispongono, quali relazioni stabiliscono con i protagonisti, con la dimensione sociale e anche con l'istituzione matrimoniale. La protagonista qui si chiama Zelinda.

Zelinda e il mostro (Nerucci 1988, pp. 1-9)

Un contadino, padre di tre ragazze, recandosi alla fiera annuale chiede loro che cosa desiderino in regalo. La prima vuole un vestito, la seconda uno scialle, la terza – che è la più graziosa e benvola, e per questo odiata dalle sorelle – chiede una rosa. Il genitore parte, compra i primi due oggetti ma non riesce a trovare il fiore.

Sulla strada del ritorno vede un bel giardino recintato, la cui porta è però aperta: la varca e all'interno, tra una grande varietà di frutti e di fiori, scorge una pianta di rose. Ma appena ne coglie una, ecco che dal terreno sbucca un mostro simile a un drago, che lo minaccia di morte per l'atto compiuto. L'uomo allora comincia a giustificare il gesto, pregando di risparmiarlo; l'essere accetta solo uno scambio di persona: al posto dell'uomo, morirà colei che voleva quel fiore. Tornato a casa, il padre racconta alle figlie la vicenda e la minore si offre, come responsabile, di morire. Parte alla volta del giardino, entra e scorge un bellissimo palazzo, ne varca la soglia e si trova in una stanza in cui c'è una tavola imbandita a cui siede per consumare il cibo, servita da mani invisibili. Poco dopo entra anche il mostro che cortesemente chiede a Zelinda se vuol diventare sua sposa. La ragazza rifiuta parecchie volte, nonostante il comportamento sempre più gentile di lui; questo sino al giorno in cui, tramite uno specchio, il mostro le fa vedere l'immagine del padre moribondo e le dice che suo padre potrà salvarsi solo a patto che lei acconsenta finalmente a sposarlo. Costretta dal ricatto, la giovane accetta e alla risposta affermativa il mostro si trasforma in un bellissimo giovane. I due escono infine dal giardino diretti verso il regno delle Pomarance, in cui il giovane abitava prima che una crudele maga lo affatturasse, per chiedere al re suo padre il permesso di sposarsi. I nostri arrivano a corte, ma il sovrano non acconsente alle nozze a causa della bassa estrazione sociale di lei, obbligando così i giovani a fuggire dal regno per poter stare insieme. Arrivano a una selva e inoltrandosi si trovano davanti alla spelonca dell'orco, da cui esce l'orchessa che li invita a fuggire, altrimenti suo marito, quando tornerà, li mangerà. Ma i due ragazzi incontrano anche una vecchina la quale dona loro dei confetti, del cotone e delle focacce: con questi oggetti dovranno rispettivamente cibare un uccellino nella cui testa c'è un uovo a cui è legata la vita dell'orco, otturare sonagli della gabbia contenente l'animale affinché non suonino avvertendo

l'orco della presenza di estranei, e infine dar da mangiare le focacce a un cavallo il cui scalpito ha anch'esso funzione di avvertimento. Neutralizzato il sistema informativo, essi dovranno rubare l'uccellino, rompergli il capo contenente l'uovo e così facendo far morire il mostro. I giovani entrano nella spelonca, aspettano che l'orco si addormenti e riescono a prendere la gabbia dell'uccellino, ma l'orco se ne accorge e li insegue, costringendoli ad abbandonare quanto avevano preso. Giunto al confine della selva, comunque, l'orco decide di tornare indietro.

I ragazzi incontrano nuovamente la vecchina che, oltre ai soliti oggetti, dona loro una medicina che servirà per far perdere l'olfatto al mostro. Li spinge quindi a ripetere la prova, spiegando loro che con l'oro rubato potranno presentarsi al re che sancirà finalmente le nozze. E in effetti le cose vanno proprio così: i nostri eroi eseguono gli ordini secondo le indicazioni, uccidono l'orco e con il tesoro escono dalla selva alla volta del regno delle Pomarance: il sovrano, padre del ragazzo, di fronte a queste nuove ricchezze, non può far altro che accettare il matrimonio tra il figlio e Zelinda.

Per quanto le due fiabe presentino molte somiglianze, la storia di Zelinda aggiunge un secondo *movimento*, che come ora vedremo non costituisce una banale addizione. Se la prima parte della storia pone in relazione uno spazio domestico con un altrove fortemente culturale, non un bosco ma un "giardino", ben diverso è lo spazio in cui si svolge il secondo movimento: una *selva*, ovvero un luogo disordinato, non coltivato, rimasto allo stato di natura, e abitato non a caso da un orco che risiede in una spelonca. Si noti inoltre che questi, al momento di inseguire i due giovani, si arresterà proprio sul *confine* fra la natura selvaggia che è il suo mondo e lo spazio della cultura ordinata che gli è estraneo e nel quale, capiamo, non gli è consentito penetrare. Va anche sottolineato che le azioni dei protagonisti non hanno bisogno di nessun tipo di contrattazione;

anche qui è attuato un "furto" ma questo è assolutamente giustificato rispetto al luogo in cui si trovano ad agire e all'antagonista con cui hanno a che fare. Se il *giardino* è sostituito dal *bosco*, il *palazzo* dalla *spelunca*, e il *coltivato* dall'*inculto*, è logico che vengano meno anche le possibilità di relazione. Questo orco non *appare* mostruoso ma davvero lo è, perché nulla nel personaggio e nell'ambiente che lo definisce apre possibilità di lettura alternative. A differenza del caso della *Bestia*, la struttura oppositiva è qui netta e rende agevole riconoscere identità e differenze.

Risulta anche del tutto evidente la diversità di comportamento fra i due tipi di mostro: la Bestia converte la sentenza di morte in una proposta di matrimonio, dunque di amore, sentimento che esprime con atteggiamenti gentili e civili, mentre all'Orco è ostile persino sua moglie orchessa, e la sua animalità è sottolineata dal motivo della "vita" contenuta in un uovo che a sua volta sta nella testa di un uccellino. L'Orco appartiene a una categoria di mostri con cui non è mai possibile avere relazioni; si tratta soltanto di affrontare l'alternativa tra eliminarli o esserne eliminati.

La fiaba di Zelinda appare dunque preziosa, nell'accostare le due tipologie del mostruoso. Resta da capire la connessione tra le due parti della vicenda: è vero che il primo movimento sembra riprodurre senza cambiamenti significativi la struttura che abbiamo visto in *Bellindia*, ma l'intervento decisivo del padre del protagonista maschile cambia le cose. Nelle versioni tipiche della storia della *Bella e la Bestia*, si fa riferimento al distacco dalla famiglia solo per quanto riguarda l'eroina; la Bestia è persona ormai adulta e indipendente, e il suo amore per la Bella non ha condizioni che possano limitarlo al di fuori dell'accettazione di lei. Che dire di questa vicenda in cui la Bella dice infine di sì, ma la Bestia è imprevedibilmente avvilita da un intervento paterno?

Il riferimento allo status sociale ci invita a considerare con maggiore attenzione un aspetto che in questo tipo di storie presenta

in effetti un significativo rilievo. Le sorelle della protagonista insistono sulla rilevanza di uno status che permetta loro di partecipare come pari alle feste del bel mondo, e quindi permetta anche di concludere un vantaggioso matrimonio: si parla dunque di beni economici e di un'immagine pubblica da sostenere. E d'altro canto la Bestia si qualifica subito come personaggio decisamente ricco, e presumibilmente di nobili origini: il che crea per la protagonista un'interessante combinazione tra un suo *discendere* verso un inferiore uomo-animale e contemporaneamente *ascendere* verso uno status socioeconomico superiore.

Nella fiaba di Zelinda è proprio questo tema a prolungarsi nel rifiuto del re a far sposare suo figlio con una ragazza che non viene da una famiglia sufficientemente ricca. Bella, sì, ma non ricca: questo dà l'avvio alla prova dei due giovani, che per potersi sposare devono uccidere l'Orco e rubare il suo oro. Questa parte del racconto riprende dal canto suo il comune modello fiabesco del protagonista povero che per affermarsi deve sconfiggere un'entità negativa – una strega, un drago, un orco... – e grazie a questo successo mutare la propria identità. Ma così facendo questa fiaba rimette in gioco proprio quella autorità paterna che tipicamente era invece posta in discussione dai racconti del tipo *La Bella e la Bestia*, che insistono proprio sul distacco dalla famiglia d'origine! La storia di *Zelinda* ci appare così come un tentativo di *restaurazione*, che riavvicina una storia troppo innovatrice a modelli più tradizionali – ma così facendo ci conferma ancor più che la struttura alla base della *Bella e la Bestia*, contro corrente si è mossa davvero. Ci pare in effetti di assistere a una sorta di dibattito; al contrario di quanto si potrebbe pensare, le fiabe, anche quando a prima vista ci sembrano essere simili (o forse a maggior ragione in tal caso) non esprimono concezioni omogenee, ma possono anzi sostenere posizioni talvolta propriamente contrastanti

Consideriamo la cosa sotto un'altra prospettiva, giacché al centro di questi racconti si pongono evidentemente relazioni amorose. Sul “romanticismo” insito nelle fiabe si è equivocato fin troppo, ed è fin troppo facile obiettare che nella maggior parte di questi racconti principi e principesse si conquistano come oggetti di prestigio e si sposano senza mai aver parlato di sentimenti e di vere motivazioni personali. La principessa che viene promessa in moglie da un re che vuole motivare qualcuno ad agire a suo favore, così come la fanciulla addormentata che sposa lo sconosciuto che la bacia a sorpresa nel sonno, non sono esempi di quello che comunemente intendiamo per innamoramento, e non c'è dubbio che nelle fiabe le relazioni matrimoniali vanno fin troppo a braccetto con questioni d'interesse e progetti d'ascesa sociale. La stessa Cenerentola, tante volte citata, costituisce un caso quanto meno dubbio: troppo facile innamorarsi di un principe bello e ricco; verrebbe da chiedere, ai giorni nostri, se la ragazza l'avrebbe amato ugualmente se lui fosse stato un popolano, e anzi siamo ora ben abituati a riconoscere una storia davvero, infinitamente “romantica” – secondo la percezione diffusa – nell'amore, per esempio, di una ragazza ricca per un passeggero di terza classe su un transatlantico votato al naufragio (alludiamo, ovviamente, al film *Titanic*). Tutto questo ci aiuta a capire perché percepiamo invece la versione fondamentale della *Bella e la Bestia* come un vero prototipo di romanticismo. Certo che lui è ricco, bello, nobile e pronto a ereditare un trono, ma tutto questo sta *dietro* una superficie sconcertante ed opaca: è questa opacità che è messa in gioco, e la *non visibilità* che ne consegue; perché l'amore propriamente “romantico” è per definizione una passione tutta interiore, irrazionale, asociale, anzi isolante... Proprio perché, come si dice, l'amore appare “essere cieco”, esso supera l'opacità immediata di situazioni e persone per vedere al di là, su un altro piano non più *oggettivo* e non più *condiviso*. Nella *Bella e la Bestia*, quello che sembra oggettivamente un “non voler vedere” è

alla fine vedere davvero, ciò che sembra uno scendere è un salire, e sacrificarsi è in definitiva la vera affermazione di sé. A sostegno di questo, vogliamo inserire ora, quasi a controprova, la storia opposta di un amore sfortunato proprio perché, colpevolmente, *non cieco*.

1.6. Melusina, la donna serpente: quando il mostro è dentro casa

La storia di Melusina parla della trasformazione di una donna che assume le sembianze di un mostro, un enorme serpente che vola, a metà fra un drago e un pipistrello. Melusina sposa un umano, generando poi figli con attributi animaleschi. Come subito si avverte, è palese l'imparentamento con altre fiabe caratterizzate da elementi "mostruosi", ma non meno rilevanti sono le differenze. La storia ha avuto ampi commenti e analisi autorevoli, (cfr. in particolare Le Goff, Le Roy Ladurie 1971, pp. 303 sgg.)³, ma qui ci interessa prendere in considerazione alcune caratteristiche del personaggio e della costruzione dell'intreccio narrativo. Com'è subito evidente, anche in questo caso sono centrali le questioni relative al *sapere* e al *credere*, al *vedere* e all'*ignorare*, all'*essere* e all'*apparire*.

Si tratta di un racconto singolare: fiaba per il materiale fantastico con cui è costruita, ma ripensata come leggenda colta e aristocratica, nel contesto di rielaborazioni letterarie ben note tra il XV e il XVI secolo. Nella sua forma più matura viene messa per scritto nel 1456, con l'aggiunta di nuovi personaggi, da Thuring von Ringoltingen (1456)⁴, il quale scrive su commissione del marchese Rudolf von Hochberg e fa di questa narrazione un vero mito di fondazione per questa nobile dinastia. La storia subisce così una doppia trasformazione: a quella inevitabile, inconsapevole trasformazione cui tutte le fiabe sono sottoposte durante l'esecuzione,

³ Segnaliamo anche le precise analisi formali condotte in Harf-Lancner 1984.

⁴ L'autore traduce, ampliandola, la versione francese di Couldrette, che a sua volta faceva riferimento a versioni precedenti.

si aggiunge infatti la consapevolezza di un autore che sottolinea il carattere di traduzione e riscrittura (la questione del *remake*, dell'originale e della copia, non è molto lontana), un autore che sa di rivolgersi a un uditorio più colto e che insieme deve far riferimento a una committenza specifica. Quello che segue è un sintetico riassunto del testo.

Il Signore di Parthenay incarica il suo cappellano, Thuring von Ringoltingen, di ricavare dalle cronache antiche la genealogia della sua famiglia. Vengono ritrovati i documenti e lì si narra che... Reymund, figlio di un nobile impoverito, è a caccia con il cugino Emerich quando improvvisamente li assale un cinghiale. Nel tentativo di difendere il parente, Reymund scaglia una lancia che colpisce a morte l'uomo anziché l'animale. Angosciato da ciò che ha fatto, il giovane giunge alla Fontana della Sete, dove incontra tre bellissime ragazze. Una di loro, Melusina, lo chiama per nome, mostra di conoscere la sua dolorosa vicenda e gli propone di sposarla: egli avrà amore e ricchezze, ma non dovrà mai domandarle che cosa faccia il sabato; se infrangerà il divieto, pagherà con la fine del matrimonio e l'estinzione dei beni.

I due si sposano e generano dieci figli, dotati di una forza straordinaria ma marchiati tutti, tranne gli ultimi due, da evidenti attributi animaleschi. Alla nascita di ogni figlio, Melusina fa costruire un monastero o un castello, il più importante dei quali è quello di Lusignano.

Accade però che un sabato Reymund – istigato da un fratello che gli fa balenare l'ipotesi che la moglie lo tradisca – si metta a spiare da una fessura della parete del bagno, vedendola trasformarsi in una donna-serpente dall'ombelico in giù. L'uomo è atterrito per l'infrazione compiuta, ma Melusina, contrariamente alle sue previsioni, finge indifferenza per la rottura del patto. Quella sera però un messaggero reca la tragica notizia che il loro figlio, chiamato *Goffroy dal dente di cinghiale*, deciso a mettere ordine nella vita

corrotta dei monasteri, ha appena ucciso un suo fratello monaco; Reymund accusa allora Melusina di essere un mostro, generatore di mostri, facendo così capire di averla vista nella sua trasformazione. La donna piange per la separazione cui è costretta dalla divulgazione del suo segreto e, dopo aver benedetto il consorte e i convitati, si libra nell'aria, trasformata per l'eternità in donna-serpente.

Il loro figlio Goffroy è intanto arrivato in un luogo governato da un feudatario, il quale lo prega di liberare il territorio e il suo popolo da un gigante, custode della caverna in cui è sepolto Helmas, un antico re. Il figlio di Melusina va verso la montagna di Avalon e in una camera funeraria trova le statue dei nonni materni: la nonna Persina reca in mano un cartiglio con un'iscrizione ove è narrata la storia della famiglia. La storia è questa.

Persina ha sposato Helmas, rendendolo ricco a patto che questi non cercasse mai di vederla al momento del parto. L'uomo viola il segreto proprio mentre la moglie sta generando, in un parto trigemino, tre bimbe, una delle quali sarà appunto Melusina. Con queste figlie, a malincuore, la donna si allontana dall'amato sposo, colpevole di non avere rispettato il patto.

Dopo quindici anni, Persina rivela la storia alle figlie e loro, per vendicarla, rinchiudono il padre Helmas in una caverna. Persina, ancora innamorata del marito, le maledice: è appunto in seguito a questa maledizione che Melusina tutti i sabati dovrà trasformarsi, e solo se per tutta la durata della sua vita il marito avrà rispettato il divieto di vederla, alla morte sarà libera dalla costrizione della metamorfosi.

La seconda figlia, Meliora, dovrà invece sorvegliare un castello, insieme a uno sparviero. I cavalieri che vorranno cimentarsi nella prova dovranno vegliare per tre giorni e tre notti l'uccello e, qualora vi riuscissero, chiedere in premio unicamente beni materiali e mai il corpo della ragazza. Palentina, la terza figlia, sarà costretta a custodire il tesoro del padre, nascosto in una caverna posta

su un alto dirupo presidiato da belve; qui potrà entrare solo un discendente della famiglia, il quale potrà con il tesoro conquistare il Santo Sepolcro.

Dopo la lettura di questa vicenda, Goffroy affronta il gigante e lo uccide; tuttavia non vuole nessun premio in cambio; in seguito uccide anche lo zio che aveva convinto suo padre Reymund a spiare la metamorfosi di Melusina. E quanto a Reymund, questi si chiuderà in un monastero, lasciando le terre in eredità all'ultimo figlio Dieterich.

Si racconta poi di un nipote di Melusina, che spinto dalla sete di avventura supera la prova dello sparviero, ma non rispettando il divieto di chiedere in cambio il corpo della zia Meliora, viene punito con la consunzione del proprio. E anche si racconta di un cavaliere inglese che tenta di conquistare il tesoro di Helmas, ma muore nell'impresa. Un messaggero va allora a proporre tale prova a Goffroy, il quale però è già troppo debilitato dalla malattia che lo condurrà di lì a poco alla morte.

I territori di Melusina passano ai successori di Dieterich, viventi all'epoca dell'autore di questa storia: quest'ultimo certifica così la veridicità della vicenda della donna-serpente, da considerare quale testimonianza eterna dei miracoli divini.

Come si constata, una delle particolarità emergenti di questo testo è di contenere più livelli narrativi, la cui esposizione tra l'altro non segue l'ordine naturale: ciò è reso evidente dal fatto che prima si racconta di Goffroy e Melusina, e poi di Persina e di Helmas, che di Melusina sono i genitori. In più, vi sono una serie di analogie e false ripetizioni: Reymund uccide il cugino così come Goffroy uccide il fratello, Helmas viola il divieto di guardare la moglie al momento del parto così come Goffroy viola il divieto di guardare la moglie durante la sua metamorfosi... Le storie sono poi in qualche modo incluse l'una nell'altra: la vicenda di Persina e di Helmas è letta da Goffroy in un'iscrizione che si trova sulla tomba del

nonno – e in effetti Goffroy svolge palesemente un ruolo centrale di connessione e mediazione. Ma bisogna anche tener conto che tutta l'intera vicenda che leggiamo sta in un testo che ci si spiega esser stato tradotto a partire da un originale francese... Siamo dunque di fronte a una costruzione a più livelli, dove l'attività della scrittura e l'elaborazione narrativa diventano parte della scena, piuttosto che componenti funzionali celate al lettore. Lo scopo dichiarato di chi scrive è del resto quello di creare un collegamento tra una vicenda mitica ed eroica e una famiglia aristocratica attualmente esistente, dunque di connettere leggenda e realtà attuale, piano soprannaturale e piano naturale; ecco perché il suo statuto non è più quello della fiaba, e perché possiamo vedere nella storia di Melusina un racconto destinato a collegare, anche, *oralità e scrittura*.

Vediamo appunto come si apre il nostro racconto: “Io ,Thuring von Rin–goltingen, bernese dell’Oberland, ho trovato una storia particolarmente rara, meravigliosa e strana in lingua francese e l’ho tradotta in tedesco in onore e su commissione del mio caro e nobile signore, il marchese Rudolf von Hochberg [...] Sebbene non abbia mantenuto integralmente il testo in francese, tuttavia ne ho compreso il contenuto meglio che potevo. In esso si tratta di una regina di nome Melusina, che era una fata marina e lo è ancora [...] Essa aveva dalla meraviglia di Dio un’altra particolarità del tutto strana e singolare e, come segno che la sua trasformazione si uguagliava a un grande prodigio di Dio, essa ha lasciato figli naturali nati dal matrimonio”⁵.

Insomma, perché la storia trovi fondamento in un ordine soprannaturale, è necessario all’autore occultarsi dietro un “documento” da cui emerge una vicenda che, per quanto straordinaria, possa esser data per certa; e se la storia di Melusina è “vera”, è fondata anche la legittimità della dinastia che da lei discende. Più dimostrativo che argomentativo, il discorso si

5 Von Ringoltingen 1456, p. 7.

indirizza verso il genere giudiziario, impegnandosi di fatto a costruire una dimostrazione, ordinando e confrontando materiali (le fonti antiche, siano esse documenti di famiglia, narrazioni orali, brani tratti dai testi sacri o da opere dei padri della chiesa), non esimendosi dal giudicare, condannare o assolvere i personaggi imputati, e organizzando anche un’esposizione degli eventi secondo una sequenza opportunamente non cronologica. Il *c’era una volta*, la fiaba, viene innestato sulla storia della famiglia e del castello di Lusignano, in modo che il fantastico si coniughi al reale senza lacerarlo né sconvolgerlo, attraverso la sutura maliziosa del “si dice”, che lega ciò che è (vero) a ciò che potrebbe essere (verosimile). Il compito di operare il collegamento decisivo viene affidato a Goffroy, cioè a un personaggio che non *vede* direttamente gli eventi ma li *legge* in altri testi: testi che, in quanto scritti, anzi solennemente incisi nel marmo, assumono statuto di verità. La fiaba scompare così nella Storia, o forse meglio ne aiuta la costruzione fornendo modelli e personaggi.

1.7. Storie incatenate: lo sguardo e la scrittura

1. *Melusina e Reymund*

Quella che per prima ci viene narrata è la vicenda di Melusina e Reymund, del loro incontro, del patto successivo e della metamorfosi che non doveva esser vista. La rottura del patto, se vi si fa attenzione, non scatta però nel momento del guardare, ma nel successivo *dire di aver visto*, insomma al momento della divulgazione del segreto. La donna, comprendiamo, avrebbe potuto restare se il marito avesse rispettato, se non il patto, almeno il silenzio. Reymund (che se vi pensiamo sapeva già, e lo aveva accettato, di avere figli dall’aspetto mostruoso), ha uno scatto d’ira nel momento in cui, poche ore dopo aver scoperto che la moglie è una donna-serpente, apprende che il figlio Goffroy ha

ucciso un fratello. A questo punto è troppo il senso di estraneità, l'impossibilità di comprendere, la sensazione di essere stato doppiamente tradito. Siamo irati quando i nostri programmi narrativi si scontrano con quelli di chi credevamo amico (un Aiutante), ma che si trasforma repentinamente in Anti-Soggetto: una delusione che viviamo appunto come tradimento, ma che ha spesso la sua origine in una perdita di *leggibilità* dell'altro. Goffroy, in effetti – ma il padre non può capirlo – ha agito sulla base di un suo programma narrativo logicamente strutturato, fondato sulla volontà di rimettere ordine nel monastero del fratello, ma ha realizzato così un'azione che può essere giudicata tanto più “mostruosa” in quanto mossa da valori positivi.

Torniamo però all'ira del nostro Reymund, che si scopre incapace di comprendere quanto gli accade intorno: l'ira è uno stato patemico cui non a caso spesso succede il pentimento per la consapevolezza di essere andati *fuori di sé*. Insomma, se Melusina controlla la sua trasformazione, Reymund non sa farlo: Melusina si trasforma rimanendo in fondo se stessa, in uno spazio chiuso e segreto, laddove Reymund si trasforma nella sala aperta del palazzo. Il “fuori di sé” di Reymund genera la sua perdita definitiva, vale a dire la scomparsa di Melusina verso una distanza incolmabile, e il suo parallelo insanabile senso di colpa. Entrerà nel monastero a finire i suoi giorni in un'inconsolabile nostalgia per la perdita definitiva dell'oggetto amato e non capito, restando il malinconico innamorato di un “mostro” cui avrebbe potuto felicemente vivere accanto, a patto però di non esserne consapevole, o di tacerlo.

2. Goffroy

Veniamo ora alla seconda vicenda, quella del figlio di Melusina, Goffroy, o più precisamente *Goffroy dal dente di cinghiale*. Questi, dopo aver ucciso il fratello monaco, giunge alla grotta custodita

da un gigante, penetra nella camera funeraria dei nonni e qui trova l'iscrizione su cui legge la storia della nonna Persina e di sua madre Melusina. In seguito esce dalla tomba, uccide il gigante che ne custodiva l'accesso, narra infine al padre il passato della famiglia. Goffroy, al contrario degli altri due protagonisti maschili, non vede gli eventi, ma li legge: è certo significativo che mentre gli altri – il padre Reymund e il nonno Helmas – falliscono perché *vedono* ciò che non dovrebbero, Goffroy riesce perché *legge* di queste magiche trasformazioni, e poi trasmette la storia solo ai membri della famiglia.

Ci si può chiedere perché questo personaggio non affronti in seguito la prova che lo avrebbe qualificato in modo definitivo, consentendogli di conquistare il tesoro del nonno Helmas, rimasto ancora là, nella caverna, custodito per sempre dalla zia Palentina. Si tratta forse di uno di quegli atti ritualizzati e sacri che Gurevič analizza nel suo saggio sulle categorie della mentalità medioevale: “Il tesoro finché giaceva intatto nella terra o sul fondo della palude custodiva la fortuna del proprietario ed era perciò inalienabile. L'oro e l'argento possedevano agli occhi dei barbari una forza magico-sacrale”⁶. Goffroy appare insomma come l'ultimo rappresentante di una società chiusa, gelosa del proprio sapere e del proprio possesso. Egli è vincitore perché lettore di ciò che è inciso nella pietra, perché conforme a una Legge immutabile, custode in molti modi del *tempo passato*. Per questo, pensiamo, egli non acquisisce il tesoro, fatto che comporterebbe una sua sottrazione alla caverna in cui giace sepolto e la sua possibile traduzione in moneta circolante.

3. Persina e Helmas

Leggendo l'iscrizione incisa nella camera mortuaria del nonno Helmas, Goffroy scopre come Melusina sia condannata all'eterna metamorfosi dalla madre Persina. E scopre che Persina aveva su-

⁶ Gurevič 1972, p. 231.

bito una vicenda analoga e un analogo divieto: suo marito Helmas non avrebbe dovuto vederla nel momento in cui partoriva le tre gemelle. L'uomo aveva però violato il patto e le tre ragazze, saputa dalla madre la vicenda, avevano deciso di vendicarla rinchiudendo il padre in una caverna. È per questo che Persina, ancora innamorata del marito, le maledice.

Perché una donna arriva a tanto, in seguito a un'azione che a rigore sarebbe stata compiuta a suo favore? Si noti che delle tre gemelle solo Melusina ha la possibilità di condurre una vita per molti versi “normale”; le altre due devono semplicemente sorvegliare (guardare ossessivamente, in pratica): Meliora sorveglia uno sparpiero in un castello, Palentina il tesoro del padre, sepolto in una caverna. La nostra protagonista è chiamata invece a una vita duplice: può convolare a nozze, ma deve staccarsi dal marito al momento della ricorrente metamorfosi; deve cioè vivere da un lato come madre e moglie devota, dall'altro – ogni sabato e per sempre – come “mostro”, da sola, nascondendosi agli occhi del mondo e del marito.

Un modo di raccontare

Nel suo complesso, la discendenza di Persina sembra ancorarsi a quel tema della *visione* che in vari modi ci è noto da altre storie: le due sorelle stanno a guardare ossessivamente le cose, Melusina sta a vedersi diversa e a sforzarsi di non essere vista. Quindi, a metà dell'intreccio, Melusina sparisce, lasciando proseguire la narrazione con le gesta del figlio, Goffroy, che grazie al cartiglio inciso nella pietra sarà il primo a conoscere l'intera storia della famiglia. La fiaba di Melusina sembra insomma organizzarsi attorno alla riflessione sulla verità del *vedere* e su quella della *scrittura*.

Un tabù della visione diretta si contrappone a un sapere *mediato dalla scrittura*: la scrittura permette, certo, di conoscere, ma non di vivere direttamente ciò che viene narrato. L'informazione circola in tempi rigorosamente scanditi, in spazi chiusi e funebri, nell'ambito

esclusivo di personaggi appartenenti alla stessa classe sociale e alla stessa famiglia (si pensi, per contro, al fallimento della prova da parte del cavaliere non appartenente alla famiglia di Melusina). L'ordine di narrazione è sfasato rispetto alla vicenda (quella che si dice la “fabula”), non già per creare suspense ma per il fine didattico di sottolineare la *non naturalità della scrittura*, a cui sono legati pericoli e avventure. La storia, così come vissuta e interpretata da Thuring, è un percorso rotto da alterazioni, da miracoli, da sospensioni temporali (l'eternità della metamorfosi di Melusina); il soprannaturale non esiste solo nelle fiabe ma anche nella Storia: se lo si vede irrompere si deve tacere, se si vuole raccontarlo è necessario usare una scrittura lapidaria, quasi ermetica, capace di asserire con più forza ciò che la tradizione orale narra più ingenuamente.

1.8. Il motivo della “stanza per sé”

La *stanza per sé*, sottratta all'accesso e allo sguardo degli altri, costituisce un grande tema narrativo, affrontato tra l'altro anche da Virginia Woolf (1929). Le varianti sono tante, anche in ambito fiabesco; ricordiamo l'esempio della stanza di Barbablù, ma anche la storia di *Manetta di Morto* di cui s'è parlato più sopra. Questa stanza può essere vista come lo spazio di una libertà personale, ma può toccare limiti, arrivare ad abissi, varcare confini insospettabili. Notiamo che *la stanza proibita* tende a essere vissuta in modo molto differente dai personaggi femminili o maschili: se per le Melusine è il luogo di una separazione temporanea che racchiude il personaggio in una propria segreta identità, rendendola *presente* innanzi tutto a se stessa, per i Barbablù è invece oggetto di una proibizione che ha in sé il germe della sua violazione (“Ti vieto sapendo che tu infrangerai...”), e che scatta nel momento in cui il personaggio *si assenta*. Sembrerebbe che la regolamentazione dello spazio della domesticità costituisca la prima grande prova che oppone la legge maschile alla proverbiale curiosità della donna, e

al suo desiderio di libertà. La curiosità, tuttavia, è reciproca, poiché tocca anche Reymund, e del resto Barbablù e Melusina hanno in comune un pari bisogno di nascondere parti di sé a coloro cui pure si sono uniti in matrimonio. Siamo di fronte, lo si ricordi, per Barbablù come per Melusina, a un divieto stabilito fra coniugi. E Melusina soffre le conseguenze di una maledizione che a rigore ha toccato i genitori, come vale per tanti altri personaggi delle fiabe e come, lo abbiamo visto prima, vale per la Bestia amata dalla Bella. Per Melusina, però, il fatto centrale non è di *essere vista*, poiché la storia ci fa comprendere che l'amato Reymund potrebbe continuare la relazione se rispettasse il silenzio: così la storia ci fa comprendere che è proprio la *parola*, una parola malevola e vendicativa, che la costringe a volare via, allontanandosi da un mondo terreno in cui la sua diversità, non rispettata, è intesa come infamante *mostruosità*: ciò che Melusina non tollera è l'uso smodato e incontrollato del discorso. Maestosamente bella, dolce e struggente, ci appare molto diversa dalle terribili pitonesse sue antenate; non fa profezie, non usa arti magiche, non seduce con lusinghe o filtri, semplicemente chiede il silenzio di fronte alla visione, al mostro che può comparire dentro e fuori di noi: il silenzio della comprensione e del rispetto. Perché la paura profonda di Reymund non è di sapere che la moglie lo tradisca, come suggerisce il suo malevolo fratello, quanto piuttosto di accettare che qualcuno a lui molto vicino *non sia quello che appare*, che si sottragga a quella messa in comune delle identità e degli spazi che è da considerare parte del legame matrimoniale. La favola della *Bella e la Bestia* spinge verso il coraggio *esogamico* di legarsi con fiducia a chi ci appare diverso, scoprendo la nobiltà di un animo dietro un aspetto superficialmente mostruoso; Melusina delinea invece – anticipando significativamente il testo freudiano sul “perturbante” – un’organizzazione spaziale in cui *dentro la domesticità* si disegna uno spazio *disgiunto e diverso*, in qualche modo inviolabile, una sorta di *residuo* per definizione inattuabile, e che

giustamente deve restare tale. *Melusina* è la fiaba del silenzio, del segreto e del nascosto, e insieme di morali assolute e fedi cieche, di tempi che si prolungano all’infinito e del divieto che nasconde ciò che porta trasformazioni – le metamorfosi e i parti. *La Bella e la Bestia*, al contrario, è storia di amori e compassioni esasperate, di inauditi coraggi e di commoventi dedizioni. L’una contro l’altra, esse ci mostrano due facce chiave della narrativa sul mostruoso: da un lato, l’elemento anomalo e ripugnante marchia qualcosa o qualcuno che per orrore va celato e il cui vessillo è il *silenzio*, portando a storie di porte da non aprire, di luoghi da non violare, di azioni da non compiere mai. Dall’altro lato, per il modello narrativo e ideale della *Bella e la Bestia*, sarà decisivo proprio il nostro ostinato sguardo sul mostruoso, il nostro rifiuto di volgere indietro il capo, e la parola (perché è appunto all’udire le parole d’amore della Bella, che la Bestia in extremis riprende vita). La figurazione del mostruoso è dunque discorso che collega due temi chiave che come vediamo si ritrovano assai spesso: lo sguardo, e la parola.

Una delle ultime volte che Melusina ha preso parte a una narrazione è stato in un romanzo di Zola, la cui penna straordinaria facciamo nuovamente scorrere: “All’improvviso Nanà sparì. Una nuova scappata, un’evasione, una fuga verso paesi strani. Prima di partire si era procurata l’emozione di vendere, spazzando via tutto, le case, i mobili, i gioielli, perfino le vesti e la biancheria. Si citavano le cifre, le cinque aste resero più di seicentomila franchi. Parigi l’aveva vista l’ultima volta in una pantomima: Mèlusine, al teatro della Gaité, che Bordenave audacemente si era fatto prestare senza avere un soldo in tasca; ella vi si era trovata insieme con Prullière e Fontan in una parte solamente figurativa, una gran trovata: tre pose plastiche di una fata potente e silenziosa”⁷.

Certo, Melusina non è Nanà, ma come lei rappresenta l’eccesso, il debordare del senso che chiede comunque rispetto, anche o proprio

⁷ Zola 1880, p. 431.

per la forza straripante di un essere senza confini. Non è qui il caso di creare parallelismi fra le due potenti signore, che con il maschile hanno conflittualità; sottolineiamo solo, quanto meno, come Zola abbia ripreso un personaggio dal folklore – e dunque da testi già depositati nella memoria collettiva – e lo abbia di nuovo messo in circolazione, sia pure in un'altra storia. Nanà muore sfigurata dal vaiolo, il suo corpo scoppia negli umori velenosi che fanno di lei e della sua bellezza un grande scempio. Melusina scompare nella rarefazione dell'aria, nel suo essere zoomorfo che ne contamina la grazia e la meravigliosa forma.

1.9. Si gira: il ritorno della Bella e la Bestia

In una delle più belle versioni moderne, e colte, della *Bella e la Bestia* (un film del 1945), Jean Cocteau non a caso enfatizza da un lato i continui riferimenti della famiglia d'origine della ragazza a questioni di soldi e di riconoscimento sociale (riferimenti che abbiamo visto essere già presenti nelle versioni folcloriche), dall'altro lato la natura magica e profondamente visionaria che caratterizza invece l'universo nobile e gentile della Bestia, chiusa in un palazzo ove tutto è illusione e artificio. Vale del resto la spiegazione tradizionale, per l'incantesimo che ha trasformato un bellissimo principe in un essere da incubo: i suoi genitori non hanno *creduto alle fate*. Sarebbe dunque non il “sonno della ragione”, ma l'insufficienza dell'immaginario, a generare i mostri?

Abbiamo detto prima che, in tutte le sue versioni, *La Bella e la Bestia* ci appare come una fiaba costruita *al di sopra* di altre fiabe, in forma critica e rivalutativa; non è strano allora che in una sua versione più evoluta (ma nella trama del tutto aderente alla tradizione), questa fiaba ci sembri non solo raccontare la sua specifica storia ma al tempo stesso parlare anche della narrativa fantastica in quanto tale. È fin troppo facile capire che in molti casi, quando si parla di racconti al cinema, lo “sguardo” della fiaba si fonde in

modi anche molto sottili con lo “sguardo” della cinepresa, e che la dialettica tra il nascondere e l'espore, tra l'ignorare e il fissare la vista sull'oggetto di meraviglia, diventa un modo per ragionare sulle capacità, le virtù e i peccati, del cinema stesso. Il palazzo della Bestia, staccato dalla realtà, tutto fatto di fantastiche illusioni, è simbolo palese delle meraviglie e degli artifici del cinema, ed è altrettanto evidente come l'architettura narrativa di questa storia, più di quella di altre fiabe, possa porre al centro dell'attenzione il valore stesso da riconoscere alle creature della fantasia e alle rappresentazioni dell'immaginario.

Se questo racconto ha condotto tante persone a interrogarsi sui motivi stessi della costruzione di queste figure e sul valore di vicende così singolari, ci appare del tutto conseguente che la cultura contemporanea abbia elaborato una sua importante rivisitazione dell'incontro fra la Bella e la Bestia, dando origine a un vero e proprio nuovo modello “mitico”, caratterizzato dal sovrapporsi di due piani narrativi: si racconta infatti al tempo stesso su un primo livello la storia di una fanciulla offerta in sacrificio a un dio-mostro, e a un secondo livello la storia dello sfruttamento spettacolare e commerciale della vicenda stessa e della mostruosità di questo “dio”; se i due piani vengono inestricabilmente intrecciati e resi l'uno parte indispensabile dell'altro, siamo di fronte appunto al grande mito contemporaneo di *King Kong*. Molti degli elementi narrativi che abbiamo già incontrato hanno in effetti un posto centrale in questo mito: si pensi non solo alla figura del mostro, animale ma antropomorfo, ma anche alla suddivisione degli spazi, definiti da un limite teoricamente invalicabile, e poi al ruolo assegnato alle relazioni erotiche, e allo stesso motivo del tributo della fanciulla al mostro. Ma procediamo con ordine.

Molti possono pensare che questo film divenuto tanto famoso negli anni trenta raccontasse una storia banale e destinata a un pubblico ingenuo, o anche che abbia proposto la fortunata inven-

zione di una storia singolare. Non è vera né l'una né l'altra cosa. Precisiamo che il film cui ci si riferisce è il *King Kong* realizzato nel 1933 da Ernest B. Schoedsack e Merian C. Cooper, su una sceneggiatura scritta a più mani e molte volte rimaneggiata, che si racconta prese le mosse da un sogno di Cooper ma che crebbe poi con vari contributi, compreso a quel che sembra quello del romanziere Edgar Wallace. Il film, di indubbio impatto espressivo e di alta spettacolarità per i suoi tempi, rese anche popolari diverse soluzioni tecniche innovative, nella linea di un cinema dell'immaginario che viene spesso collegato al nome di Méliès. Non a caso tra coloro che lo amarono ci fu Federico Fellini, che lo definì come “la gioia del cinema che si svela”.⁸

Roberto Chiesi, che a questa opera cinematografica ha dedicato un libro ricco di riflessioni e di precise informazioni, definisce la favola di King Kong “un archetipo moderno”, e lo considera come “asciutta rielaborazione di temi e motivi attinti da fiabe, leggende, racconti e storie cinematografiche”.⁹ Come il suo libro ci mostra al di là di ogni dubbio, il film non inventa affatto da zero il materiale narrativo di cui fa uso, ma s'inserisce in un filone di storie di isole maledette, gorilla giganti e mostri preistorici tornati in vita, filone che attraversa il cinema dei due decenni precedenti – oltre che la letteratura dei precedenti cinquant'anni. E questo, come ora vedremo, è per noi decisivo.

Si mescolano in quest'area film di basso livello con opere di migliore qualità, ma soprattutto si allineano parecchi racconti di successo popolare che spesso giocano la figura del gorilla nei termini di quello che ora diremmo “filone catastrofico”, e che culminano con *The Gorilla* diretto da Alfred Santell nel 1927, e *King of the Kongo*, di Richard Thorpe, del 1929 (lo stesso titolo del film di cui parliamo ha carattere evidentemente allusivo).

⁸ Cit. in Chiesi 2005, p. 7.

⁹ Ib.

È poi significativo che due anni prima di *King Kong* fosse stato presentato, con notevole successo di pubblico, un falso documentario etnografico che pretendeva di descrivere riti di sacrifici umani a un dio scimmia. E anche l'idea di un gorilla gigante esibito nei baracconi, che poi fugge perché s'innamora di una bella ragazza, era già nota agli spettatori, così come lo era la storia del mostro, magari un dinosauro, trasportato nella metropoli ove combina disastri senza fine: una storia già saldamente presente nell'immaginario, anche grazie alla trasposizione al cinema di *The Lost World*, romanzo di Arthur Conan Doyle che già nel 1912 aveva narrato una storia di questo genere. Sarebbe dunque corretto dire che l'idea narrativa che sta dietro *King Kong* va riconosciuta come elaborazione dell'*immaginario collettivo*, cui hanno contribuito vari autori, film e romanzi specifici, pur se volendo davvero indicare una paternità primaria il nome da fare sarebbe quello di Conan Doyle. In particolare, la relazione tra *King Kong* e il *The Lost World* cinematografico del 1925 (regia di Harry O. Hoyt, sceneggiatura di Marion Fairfax) è molto stretta, e non solo perché sono gli stessi il creatore e il realizzatore dei modellini di mostri usati per le riprese¹⁰. Se si pensa che è già in *The Lost World* l'idea di portare un mostro nel mondo civile per esibirlo (si trattava qui di un brontosauo), così come la vicenda della sua fuga terrificante per le strade della metropoli (qui si trattava di Londra), per non parlare della minacciosa presenza di uomini-scimmia, il film di Schoedsack e Cooper può apparire in parte quasi come un *remake* del predecessore. Di fatto, il senso degli episodi e delle situazioni è completamente diverso, e queste osservazioni, lungi dal toccare l'interesse e l'originalità di *King Kong*, ci fanno comprendere, e anzi ci obbligano a tenere presente,

¹⁰ *King Kong* riprende direttamente molti elementi e scene chiave dal predecessore – per esempio, la scena famosa del tronco che fa da ponte sul precipizio e che viene fatto precipitare da un mostro – sicché la somiglianza tra i due film è in definitiva tanto evidente che alcune scene potrebbero indifferentemente appartenere all'uno o all'altro.

quanto questo film sia costruito in forma *meta-testuale* sulle spalle di film preesistenti, o addirittura di un intero genere, per un pubblico che poteva essere facilmente consapevole di questa condizione di *rielaborazione* di testi già noti (parliamo in effetti di film che hanno ottenuto alla loro epoca grandi successi di pubblico). Sarà invece meno necessario ricordare che, dopo la fortuna del film del 1933, le riprese, le imitazioni e le rielaborazioni di questa storia sono state innumerevoli. L'ultima versione importante (ad oggi), cioè quella realizzata nel 2005 da Peter Jackson, tratta significativamente il film originario come una sorta di testo "di culto", la cui ri-narrazione è possibile solo nei termini di una sorta di integrale, amorevole e riverente, citazione.

1.10. King Kong: un mostro pensato come dio

La storia di King Kong riprende esplicitamente il motivo della Bella e la Bestia, e dunque il personaggio del "non-uomo-non-bestia", ma contiene insieme anche una serie di altri tipici elementi orrorifici, appartenenti sia a un "mostruoso" collocato ancora in area animale – come nel caso dei mostri preistorici e degli insetti giganti (benché le riprese riguardanti questi ultimi fossero poi state tolte dalla versione per il pubblico, in quanto eccessivamente ripugnanti) – sia al settore dei luoghi misteriosi e spaventosi, come l'isola inesplorata e fatta a teschio, persa nelle nebbie, sia ancora al campo delle paure d'ordine etnico, legate alla presentazione di una popolazione sconosciuta e aggressiva, dedita a spaventosi rituali. Che questa storia assuma i caratteri di un vero "mito contemporaneo" è fuor di dubbio, innanzi tutto proprio per il fatto che si costituisce come meta-esposizione di testi precedenti, e così facendo istituisce a sua volta una *storia modello* che, superando il momento specifico in cui è stata formulata e il testo che originariamente l'ha contenuta, ha dato vita a una serie di riprese e riformulazioni che continuano tuttora con grande presa sull'immaginario collettivo.

Benché il film originario potesse presentarsi agli spettatori come relativamente semplice, non è davvero tale la sua sottostante struttura semiotica; in particolare vi si combinano almeno sette aspetti rilevanti per una riflessione sui rapporti tra cinema fantastico e patrimonio folclorico:

1. Il testo cita esplicitamente e ripetutamente il motivo tradizionale della "Bella e la Bestia", pur ripensato attraverso la finzione di un antico testo arabo, la cui citazione è posta in apertura. Avrebbe detto il profeta: «La bestia guardò in volto la bella, e non riuscì ad ucciderla. E da quel giorno fu come fosse morta»
2. Sono ripresi diversi altri motivi folclorici, a partire da quello già ricordato dell'offerta sacrificale delle fanciulle al dio
3. A un altro livello, il film mima con evidenza i documentari etnografici, mostrandoci riti e credenze di un'immaginaria popolazione "primitiva"
4. Il personaggio centrale della storia è un essere divinizzato dalla mitologia indigena; abbiamo dunque a che fare con pratiche rituali di ordine religioso
5. Presenti sono anche riferimenti alla tradizione mitico-religiosa occidentale, nel senso di rimandi alle storie dell'Antico Testamento, rivissute in chiave di religione popolare
6. La vicenda appartiene, sia pure alla sua maniera, al grande insieme di storie tradizionali in cui un essere caratterizzato in qualche modo come sovrumano discende per amore sul piano umano, e così facendo si perde
7. Centrale è infine la dimensione temporale che presenta una divaricazione estrema di collocazioni, che vanno dalla più lontana preistoria fino ai luoghi più significativi della contemporaneità – una contrapposizione estrema di tempi che è tipica appunto del mito (Alberto Abruzzese definisce questa storia "un vero e proprio cortocircuito tra origine e futuro"¹¹)

¹¹ Abruzzese 2005, p. 7.

Rientra in tale quadro anche la componente autobiografica, in questo caso tutt'altro che priva d'interesse; Cooper e Schoedsack, i due principali artefici del film, erano realmente autori di impegnativi film etnografici: erano stati ad esempio i primi occidentali a filmare i pellegrini alla Mecca, avevano realizzato, condividendo in tutto la dura vita degli indigeni, un documentario sulle migrazioni invernali di una popolazione nomade persiana, avevano girato tra mille pericoli un apprezzato film sulle inesplorate giungle thailandesi, e così via¹². Era dunque autentico il loro interesse per riprendere nel modo più diretto possibile sia la vita delle meno conosciute popolazioni indigene sia quella degli animali selvaggi visti nel loro ambiente naturale. Quattro anni prima di *King Kong* avevano realizzato con *The four feathers* proprio un esperimento di costruzione di un testo cinematografico composto a collage tra scene più documentaristiche girate in loco e parti di fiction realizzate in studio – esattamente quello che si ripromette di fare il protagonista di quel film tutto di fiction che è *King Kong*.

Può non essere solo una curiosità il fatto che alcuni episodi resi nel film in forma fantastica, come quello dell'attacco di un gigantesco serpente boa, si rifacciano a esperienze realmente vissute dal regista, ed è noto che la stesura definitiva della sceneggiatura, dovuta a Ruth Rose – che aveva lavorato in un centro di ricerche zoologiche in Guyana ed era ora moglie di Schoedsack – aggiunse molti elementi ispirati alle figure reali degli autori del film; va però soprattutto sottolineato quanto riguarda la preoccupazione che *dentro il film* è attribuita al protagonista – di mestiere regista, appunto: quella cioè per cui è difficile reggere economicamente una seria attività cinematografica di questo genere senza immettervi quegli elementi di narrazione romantica che il

¹² I due film più significativi si intitolano rispettivamente *Grass* e *Chang*. Per notizie dettagliate sulle esperienze degli autori di *King Kong* si può vedere in italiano Russo 2005, o altrimenti consultare la sua principale fonte di riferimento, Turner 2002.

pubblico, e di conseguenza i produttori, di fatto esigono. Tutto questo è significativo perché ci fa vedere come un film dall'aspetto così estremamente “fantastico” risulti al tempo stesso ancorarsi a elementi tanto concreti del “reale”: *King Kong* ci si presenta come un testo sui modi e sulle difficoltà del fare cinema, e le critiche alle sciocche pretese dell'industria dello spettacolo sono precise, fondate nell'esperienza concreta dei meccanismi della produzione cinematografica. Per molti aspetti, l'interno e l'esterno del film, diciamo così, finiscono per intrecciarsi tra loro.

Se la storia è costruita intorno alla rappresentazione di *come viene realizzato un film*, è dunque perché ci parla, a più riprese e in più modi, di *cosa è il cinema*, e di come esso mette in rapporto l'immaginario con la realtà, e la moderna cultura di massa con le più arcaiche forme culturali¹³. Se si vuole, *King Kong* – come, lo vedremo più avanti, fa anche *Dracula* – pone il problema stesso della *modernità*, e dei modi in cui la nostra cultura e la nostra tecnologia possono entrare in rapporto con un patrimonio di simboli e di credenze fuori del tempo. Qui come altrove, il patrimonio folclorico non è *usato*, assumendolo come banale contenitore di testi desueti cui attingere idee e storie, ma è assunto come realtà con la quale confrontarsi per definire noi stessi, tramite relazioni sottili di conformità e differenziazione, dunque di ripresa e di trasformazione. Il film narra infatti di un produttore-regista, Carl Denham, il quale intende realizzare un'opera cinematografica collocata in qualche modo a cavallo tra registrazione di realtà esotiche e costruzione di una vicenda di fiction. Il confine tra le due componenti e la misura della loro combinazione non saranno mai noti allo spettatore, perché nel seguito della vicenda la “realtà” risponde alle aspettative del regista con un tale impatto e una tale inattesa *fedeltà* da sottrargli di fatto quel minimo di distanza necessaria per effettuare

¹³ Afferma Giovanni Russo che “*King Kong* è una delle più potenti rappresentazioni della capacità creatrice e della forza mitica del cinema” (Russo 2005, p. 17).

la traduzione dei dati immediati in un testo cinematografico. In altre parole, quanto era stato immaginato *accade* senza bisogno che nulla sia fatto per *metterlo in scena*.

Ciò che il regista-esploratore Denham sa in partenza è che sarebbe stata individuata un'isola sconosciuta, dominata da un mostro gigantesco e terrorizzante chiamato Kong, un essere “né bestia né uomo”, divinizzato dalla popolazione locale. Denham mette insieme una troupe e sceglie personalmente la protagonista femminile, identificandola in una giovane donna che coglie nell'atto di *rubare una mela* (non è difficile riconoscere qui una prima citazione del testo biblico, combinata con un riferimento cronachistico alla realtà della Grande Depressione).

Durante il viaggio verso l'isola sconosciuta, il film offre allo spettatore l'occasione per alcune interessanti considerazioni sulla creazione cinematografica. Innanzi tutto, lo stesso Denham riconosce di non essere propriamente *autore* della storia che si accinge a narrare. Da un lato, ammette che l'introduzione di una protagonista femminile e di una storia d'amore rispondono solo ai desideri del pubblico e alle esigenze commerciali: le attese dei destinatari *si impongono dunque sulla volontà dell'autore*. Dall'altro lato, fa più volte riferimento al motivo folclorico della *Bella e la Bestia*, di cui egli intende semplicemente offrire un'ennesima riformulazione: anche in questo senso, vi è un ripensamento critico – che appare oggi molto attuale – della posizione dell'autore, visto in termini di uno spazio creativo complesso, attraversato da esigenze di mercato, attese collettive, modelli culturali di varia provenienza.

A bordo della nave si svolgono anche prove e abbozzi di riprese, nel corso delle quali l'attrice protagonista si prepara a recitare una scena in cui si troverà di fronte a un essere gigantesco e spaventoso. Questa scena anticipa quello che effettivamente accadrà, con una precisione che in quel momento il regista non poteva essere in grado di prevedere, e può dunque essere intesa quale esempio di come

l'immaginario prefiguri gli eventi reali. In ogni caso, è chiara e voluta la *contraddizione*, dal momento che Denham ritiene di poter controllare e contenere nei limiti del suo cinema ciò che lui stesso sta al contrario cercando proprio in quanto costituisce per definizione *l'ignoto*, *l'al di là* del nostro mondo, un *eccesso* assoluto, una forza primitiva per definizione *imponderabile*. E già in questo vi è una parte della chiave per la comprensione del *mostro*: al di là del nostro mondo e frutto insieme del nostro immaginario.

La nave attraversa una grande nebbia e giunge all'isola dominata da una montagna fatta a teschio: secondo simbologie diffuse, e familiari al cinema, passiamo dunque il confine che ci fa entrare nel *regno dei morti*, e possiamo riconoscere questo viaggio come un *percorso iniziatico*, dentro le nostre paure e le nostre superstizioni ancestrali. L'isola (disegnata sul modello del noto dipinto di Arnold Böcklin intitolato appunto *L'Isola dei morti*) è internamente divisa da una grande, invalicabile muraglia, in cui si apre un gigantesco portale; da un lato della muraglia è la parte abitata dagli indigeni. Questi vengono colti dai nostri durante lo svolgimento di un rituale, un sacrificio con cui una fanciulla viene offerta al dio-scimmione, il gigantesco Kong. Il dio viene attirato accendendo fuochi e suonando gong giganteschi; ci si accinge poi ad aprire la grande porta per condurre al di là la ragazza, legata, abbandonata nella parte dell'isola che sola è accessibile al “dio” (il termine “alienazione” non compare, ma nell'espore la storia viene davvero spontaneo). Si noti che la scelta di un dio-scimmione può essere ironica, nel contesto di un interminabile dibattito tra chi pensa che l'uomo sia stato creato da dio e chi invece propende per un “discendere dalle scimmie”: il nostro Kong, che rappresenta entrambe le cose al tempo stesso, costituirebbe in questo senso una beffarda “mediazione della contraddizione”, secondo quanto spesso si dice avvenga nelle narrazioni mitologiche. Inoltre, ricordiamo, la scimmia è stata da sempre anche una delle più tipiche incarnazioni

del demonio, dunque del Male: soprattutto se visto, come notano molti commentatori di questo film, nella forma di un'istintualità non controllata dalla ragione.

Ma ciò che qui ci pare soprattutto significativo è rilevare la prospettiva “alla Feuerbach” che caratterizza questa visione dei comportamenti religiosi. Ricordiamo come, in pieno ottocento, Ludwig Feuerbach avesse proposto un rovesciamento della teologia, vedendo Dio come proiezione di valori, aspirazioni e capacità proprie invece all'essere umano: sono gli uomini dunque a creare, senza rendersene conto, il loro dio, con il rischio di forme di alienazione che possono portare a patologie quali l'ascetismo. In *King Kong*, in effetti, è facile scorgere come siano di fatto gli indigeni a trasformare uno scimmione nel loro dio, a decidere di sottoporsi a dolorosi sacrifici in suo favore, e a mantenere una loro immaginaria subordinazione, con tutti i riti complessi che vi si collegano, tenendo aperta una “porta” che parrebbe in definitiva poter essere tranquillamente murata, mettendoli una volta per tutte al sicuro da ogni timore più o meno “metafisico”. Anche in questo, vediamo come sia *l'immaginario a definire e produrre il reale*. È sicuramente da sottolineare come nel film la riflessione sui nostri linguaggi e i nostri strumenti espressivi (la registrazione del reale, il cinema, lo spettacolo...) sia strettamente coniugata all'immagine del mostro – del Male – concepito come qualcosa che non esiste di per sé ma che noi stessi facciamo esistere come esigenza del nostro immaginario, e dunque come parte del nostro sistema culturale (religioso, economico, ecc.). Coerentemente, la seconda parte della storia espone la follia per cui il pericolosissimo mostro viene *volutamente importato* nel nostro mondo, in modo che metta a soqquadro una nostra moderna metropoli. Per quale motivo? Per denaro, ovviamente.

Ma torniamo al rituale primitivo: nel momento in cui vi si trova di fronte, Denham si affretta a iniziare le sue riprese, causando l'irritazione degli indigeni – e qui lo spettatore è significativamente

condotto dal testo a prendere la parte di questi ultimi, percependo la volgarità e l'invadenza di chi nella vicenda rappresenta il “nostro” mondo moderno. Gli indigeni dal canto loro chiedono di acquistare la bella ragazza portata dalla troupe, s'intende per usarla quale pregiata offerta per il loro dio: gli dèi, ci si fa capire, alla pari degli spettatori del cinema, amano l'esotismo e le creature insolite (come lo è una ragazza bionda tra i bruni indigeni indonesiani). I nostri si trovano quindi costretti a ritirarsi precipitosamente sulla loro nave. A questo punto, secondo quanto giustamente ci era stato spiegato a proposito delle esigenze comuni del pubblico cinematografico (e noi lo siamo, nel momento in cui guardiamo questo film), ci viene regalata una “toccante” scena d'amore, tra la protagonista Ann e il giovane primo ufficiale Driscoll: una di quelle stereotipate scene d'amore che noi, come pubblico pagante, avevamo appunto “richiesto”. L'ironia del cinema sul cinema ci coinvolge e ci spiazza. La vicenda può poi procedere con il rapimento della ragazza da parte degli indigeni. Il seguito va – qui è proprio il caso di dirlo – “come da copione”: secondo quanto anticipato nell'immaginazione di Denham, Ann viene esposta al dio e portata via da quest'ultimo. Particolarmente significativa diventa a questo punto la possibile identificazione iniziale di questa “donna che ruba le mele” con la biblica Eva, poiché tale identificazione rende perfetto il rovesciamento di cui dicevamo poco sopra: “e l'uomo diede a Dio la sua Eva”. Ai nostri eroi non resta che partire alla ricerca della ragazza, oltrepassando il muro che delimita il mondo umano dall'inumano, e dunque penetrando nell'ignoto. Il mondo al di là del muro è uno spazio primigenio, percorso da ogni sorta di animali preistorici che si affrontano senza tregua tra una fitta vegetazione primordiale. Delimitato dal muro e dominato dalla montagna-teschio, questo appare come una sorta di “Inferno Terrestre” – di fatto palesemente disegnato sulla falsariga di incisioni d'argomento religioso di Gustave Doré, in particolare quelle che illustrano il *Paradiso*

Perduto. Su questo mondo a parte, Kong esercita la sua faticosa signoria; episodio cruciale, ancora nella linea di un riferimento alla tradizione biblica, quello in cui il dio indigeno sconfigge il Serpente, suo nemico più insidioso. Ma le rivalità tra mostri consentono la fuga della bella Eva-Ann in compagnia del suo innamorato: i due tornano a raggiungere la troupe di Denham, tanto affascinato dal dio-scimmia da volere a tutti i costi catturarlo per poterlo mostrare, prigioniero, vinto e trasformato in fonte di dollari, “Ottava Meraviglia del Mondo”, nei teatri di New York.

Nel cuore della più moderna delle metropoli, di fronte a un pubblico folto e soprattutto sonoramente pagante, Denham recita ancora una volta la storia della Bestia vinta dalla Bella, debitamente offerta all’immaginazione narrativa dei giornalisti. Kong viene esposto al pubblico, legato in modo da duplicare, e significativamente rovesciare, l’offerta della donna che a lui, sovrano nella sua isola, era stata rivolta nella prima parte del racconto¹⁴. Ma sono proprio i reporter con i loro flash insistenti e accecanti, quella insomma che diremmo una “sovraesposizione ai media”, a portare il maxi-gorilla all’estremo dell’exasperazione; per riabbracciare la sua bella, Kong strappa le catene che lo trattengono e si lancia fra le strade della metropoli, terrorizzandone la popolazione. Riuscito a riprendere la ragazza, la porta com’è suo costume in cima al luogo più alto della regione – che in questo caso è l’Empire State Building, all’epoca grattacielo simbolo della modernità e della tecnologia americane. Gli uomini saranno costretti a far intervenire i loro più avanzati mezzi di guerra, gli aerei, per colpire a morte il dio decaduto e farlo precipitare dal grattacielo. In chiusura, Denham commenterà che “No, non sono stati gli aeroplani; è stata la Bellezza che ha sconfitto la Bestia”.

¹⁴ Dobbiamo l’indicazione di questa analogia a Giovanni Russo (p. 61), il quale rileva come nella sua definitiva stesura della sceneggiatura Ruth Rose abbia inserito un gioco di elementi che si richiamano tra loro in punti diversi della storia.

1.11. La Bellezza e la Follia

La storia non ha di fatto molto a che vedere con la specifica struttura tematica della Bella e la Bestia, dove la Bella riusciva con il suo amore a liberare il bel giovane cui una perfida magia aveva attribuito un aspetto ferino. Viene ripreso, invece, il più semplice motivo folclorico che contrappone la forza ottusa alla fragilità e alla gentilezza della grazia. Kong è superiore agli uomini in considerazione di un potere bruto che gli uomini stessi considerano con soggezione eccessiva, ma è anche uno dei tanti esseri per loro natura “superiori” che, affascinati o innamorati di una donna, abbandonano la dimensione inviolabile in cui sono signori per “farsi uomini”, pur sapendo di mettersi a rischio con questa “discesa” che potrà essere l’inizio della loro fine (incontreremo più avanti almeno un altro di questi personaggi). In tale contesto, quella di Kong è certo una delle figure meno consapevoli, ma nella vicenda di cui è protagonista si può dire che consapevole davvero non è nessuno: non la Bella, che per sfuggire alla povertà ha deciso di accettare a occhi chiusi qualsiasi avventura, e neppure il regista, l’Autore, in definitiva sopraffatto dagli eventi, che non riesce a girare il suo film e perde la Meraviglia con cui pensava di far soldi. C’è davvero una simmetria tra la Religione che obnubila gli indigeni nel loro universo primitivo e il Denaro che domina la vita dei cittadini della più avanzata delle metropoli: se l’umanità “primitiva” offre a un mostro le sue fanciulle più belle, quella “civilizzata” si perde dal canto suo nell’exasperazione del Mercato e dello Spettacolo, offrendo davvero un significativo parallelismo tra la scena rituale del villaggio e il teatro nel centro di New York.

Aggiungiamo che, quando il sipario sta per aprirsi e svelare agli spettatori l’inattesa figura di Kong, un’anziana signora si stupisce, poiché aveva creduto di essere venuta a *vedere un film*: strizzata d’occhi, molto significativa a pensarci, dedicata a noi spettatori assiepati nel buio del cinema, o perlomeno a quanti tra gli spet-

tatori sono venuti – come questa signora, appunto – per provare un’ingenua emozione: anche noi stupefatti per lo stesso scimmione, con gli occhi fissi su uno schermo su cui è proiettata l’immagine ciclopica di un modellino di metallo e pelliccia alto in realtà pochi centimetri... inconsapevoli noi pure del senso del racconto che vediamo, perché soggiogati dal potere della pura spettacolarità delle immagini. Cosa è il Mostro, chi è il Malvagio, chi sono gli ingenui e i “primitivi”, in questa storia di proiezioni e di speculazioni, di emozioni calcolate e di preordinati imprevisti?

La natura meta-semiotica di questo film, il suo giocare con il *cinema nel cinema*, il suo rendere protagonista il regista stesso e la follia che lo spinge a cercare nel mondo ciò che esiste primariamente nel suo personale immaginario, si rivela in definitiva sottile e intimamente legata al tema centrale della narrazione. Nello stesso momento in cui indubbiamente – lo abbiamo notato all’inizio – *King Kong* fonda un mito dei tempi moderni, pure prende le distanze nei confronti di ogni genere di mito (religioso o meno). Emblema a ben guardare raffinato e consapevole di una cinematografia “di cartapesta”, questo film insieme accusa il cinema e lo discolpa, giacché mostra come il cinema mette in scena il nostro immaginario, e come non ci sia in definitiva soluzione di continuità tra i fantasmi della nostra interiorità e quelli fissati dalla nostra cultura.

Se appare interessante il modo in cui *King Kong* si colloca nella linea di quei racconti che nel parlare di paure e di mostri adottano la chiave di una riflessione sugli stessi mezzi espressivi ch’essi impiegano, non va trascurata la riflessione che chiude la vicenda (“è stata la Bellezza che ha sconfitto la Bestia”), quella cioè per cui i “Mostri” – da intendere come le religioni alienanti così come il prepotere del mercato, i miti invadenti come gli eccessi di una società dello spettacolo – possono cedere comunque di fronte ai valori estetici, perché questi ne infirmano il potere. Non a caso, del resto, gli spettatori più avvertiti hanno sempre ammirato nel

film soprattutto la dimensione estetica e ludica, vale a dire le componenti visive più fantastiche, la libertà nell’invenzione grafica di un mondo primordiale profondamente fiabesco, il coraggio di giocare con mostri bizzarri, il divertirsi ad attribuire al grosso Kong gesti buffi e infantili, come quelli memorabili con cui si accerta, a scossoni, della morte delle sue vittime. Accade, forse curiosamente, che siano gli epigoni a prendere troppo sul serio ciò che i loro modelli trattavano con palese ironia. Ma sta di fatto che nel 1933 la modernità era già sufficientemente matura da riflettere sui suoi limiti attraverso un parallelo con l’universo tradizionale. Sessantotto anni più tardi, più di un commentatore ha richiamato l’immagine degli aerei che colpiscono Kong sull’Empire State Building come un antecedente iconografico dell’attacco alle Torri Gemelle. Nel momento in cui alcuni degli incubi dell’immaginario fantascientifico si traducevano in fatti reali, poteva valere, ben al di là di mere assonanze visive, il richiamo a un film che accomuna le follie dei fanatismi esotici a quelle della società capitalista.

1.12. Proiettare e riprendere: alle radici del mito di King Kong

Dopo l’uscita del film di Schoedsack, le riprese del tema del gorilla gigante, molto spesso alle prese con una bella ragazza, sono state davvero innumerevoli. Per quanto nella maggior parte dei casi si sia trattato di prodotti di basso livello, sarebbe certamente interessante seguire, su un materiale testuale così ampiamente documentato, i meccanismi di tale infinita *variazione tematica*; ci limitiamo qui a notare che fra i tratti più significativi di trasformazione vi è la crescente umanizzazione del gorilla e la maggiore insistenza sulle componenti erotiche – la cui presenza nell’opera originaria era stata d’altronde attenuata per l’intervento della censura. Per quanto può essere rilevante per il nostro percorso, saltiamo le mille tappe intermedie arrivando direttamente al 2005: a oltre settant’anni di

distanza dal testo di riferimento, il nuovo *King Kong* diretto da Peter Jackson può presentarsi come una sorta di ammirata e in parte divertita citazione: un atteggiamento che attraversa l'intero film, a partire dallo stesso remake stilistico della grafica dei titoli di testa. La nuova versione si vuole studiamente fedele all'originale; per esempio mantiene (e anzi riproduce con estrema fedeltà d'ambientazione) l'episodio della donna che ruba la mela – episodio significativo ma trascurato in altre versioni – e reintroduce, esattamente nella posizione originariamente prevista, la leggendaria *sequenza perduta* in cui i membri del gruppo cadevano in un crepaccio abitato da insetti giganti (quasi a volerci dire di una versione seconda *più autentica* dell'originale).

Come era stato a suo tempo per il primo *King Kong*, anche questo si pone come un inno alle capacità illusionistiche del cinema, all'estremo delle sue possibilità spettacolari, del suo potere mitologizzante e della sua fascinazione onirica. In un caso come nell'altro, la dimensione spettacolare è da intendere solo in parte quale semplice componente attrattiva di cassetta – tanto più che l'eccesso voluto da Jackson sembra di fatto poter agire in senso opposto – ma diventa oggetto stesso del discorso tessuto nel film, dal momento che alla radice della vicenda narrata si pone proprio una critica alla tendenza all'eccesso di *spettacolarizzazione*. Da questo punto di vista – e come si vedrà tra poco il collegamento non è casuale – si può segnalare una sotterranea affinità concettuale tra questi film e *Apocalypse Now*, l'opera in cui Francis Ford Coppola ha narrato un altro viaggio nell'ignoto e nelle profondità dell'animo umano, alla scoperta dell'*orrore* che vi si nasconde, ma che vale anche come critica impietosa della tendenza americana alla traduzione di ogni cosa in spettacolo, in esibizione circense.

Il *King Kong* di Peter Jackson in effetti riprende e amplifica il carattere innaturale e onirico già riconosciuto alla pellicola originale. Se da un lato alcune scene, come quella della caduta senza fine

di Ann durante la lotta tra i mostri, riproducono compiutamente modalità tipiche dei sogni, dall'altro lato si rende talvolta esplicitamente sensibile allo spettatore l'intermediazione delle tecniche cinematografiche, a partire da quella della retro-proiezione, che era stata appunto resa popolare dal primo *King Kong*. Come a dire: questo è un sogno, ed è cinema, o ancora più precisamente “proiezione”.

Il film premette significativamente, all'inizio della storia, una sorta di preludio in cui non vengono ancora introdotti i personaggi ma è presentata un'efficace ricostruzione della New York degli anni trenta. In effetti, la forza di questo affresco deriva dal fatto che esso cuce insieme una serie di citazioni che coinvolgono il cinema, il teatro, la musica, la pittura e la fotografia dell'epoca (rileviamo in proposito che in tutto il film l'impiego di citazioni è tanto evidente quanto funzionale, dunque estraneo ai giochi citazionisti un tempo cari alle poetiche “postmoderne”). Questo ci introduce senza stacchi in una storia che si colloca appunto nel mondo del teatro e del cinema, con protagonisti attori, registi, tecnici, produttori e sceneggiatori: il taglio di una riflessione meta-cinematografica e meta-teatrale è diventato ora ancor più evidente e centrale rispetto al testo originario. La figura del regista – personaggio chiave della storia – sovrappone in maniera evidente Denham a Orson Welles, vale a dire a uno dei più leggendari autori di “falsi” e di riflessioni sull'*artificio*, in relazione al cinema soprattutto. Nella vicenda vengono poi aggiunti alcuni personaggi nuovi, tra cui lo sceneggiatore chiamato a “scrivere” il testo del film: si tratta di un serio autore di commedie teatrali che, grazie a una sofferta e poco esplicitata relazione d'amore con la protagonista, diventerà in qualche modo rivale di Kong¹⁵. La presenza a bordo di un

¹⁵ Come per segnalare che viene spostata su di lui la più debole relazione amorosa del film originario, gli viene assegnato anche il cognome, Driscoll, che nella prima versione indicava il secondo ufficiale della nave.

intellettuale che compone il testo della storia che si sta svolgendo ispessisce evidentemente i riferimenti del film alla scrittura, e all'interrogazione sul rapporto tra l'autore e il testo.

Questo si lega anche alla maggiore complessità della relazione di Ann con Driscoll, giocata sulla difficoltà di *leggere* le persone, e alla più articolata strutturazione della sezione finale ambientata a New York. Viene qui mantenuta la messa in scena teatrale della presentazione del mostro al pubblico, ma con un'interessante variazione: poiché Ann non ha accettato di partecipare allo spettacolo, la sua parte è recitata da un'ingannevole *sostituta*, bionda come lei. In un abile gioco di similitudini e opposizioni, questa rappresentazione è poi triplicata in parallelo, poiché vi sono altri due spettacoli che hanno luogo nello stesso momento in altri due teatri della città: in uno di questi va in scena un varietà ove la vera Ann ha la parte, da lei disprezzata, di ballerina di fila, mentre nell'altro teatro si recita, alla presenza dell'autore, la nuova commedia di Driscoll. Questa commedia era stata scritta per l'amata Ann, ma anche qui il personaggio è interpretato da una *sostituta* – una terza, dunque, attrice bionda. La sovrapposizione dei tre eventi consente di sottolineare il valore dei meccanismi di “messa in scena”, ove l'effetto di *falso e fuori luogo* riesce a combinarsi con un irrisolvibile intreccio che sovrappone recitazione di parti scritte e vita vera.

Il punto più evidente di trasformazione è certo il fatto che tra Ann e Kong vi è questa volta un affetto indubbiamente reciproco, ciò che in qualche modo riavvicina davvero la vicenda al modello della *Bella e la Bestia*, ma nella sua versione contemporanea, non a caso profondamente vicina a quella raccontata a ragazzi e adulti dalla serie in animazione di *Shrek*: la Bella ama oggi la Bestia *così com'è*, e non vuole che questa si trasformi ma che resti se stessa. L'inconsueta durata del film è in parte spiegabile per la necessità di rendere psicologicamente verisimile la trasformazione dell'atteggiamento della ragazza, che passa da un puro orrore a un sincero

attaccamento nei confronti di Kong, il mostro che diventa per lei il compagno di mille avventure, il suo soccorritore, oltre che naturalmente il più devoto dei corteggiatori. L'effetto di ambiguità strutturale e valoriale è fortissimo, investendo lo stesso tono narrativo: si pensi alla citazione quasi delirante, ma superbamente beffarda, dell'improbabile hollywoodiana danza sul ghiaccio della bella e del mostro fra gli abeti carichi di luci natalizie. Perché un tale eccesso, che rischia di rompere definitivamente la tenuta e l'accettabilità del testo?

Cerchiamo di rispondere sottolineando un'ultima aggiunta fondamentale, quella del ripetuto riferimento intertestuale che lega in parallelo la vicenda di *King Kong* a quella di *Heart of Darkness* di Joseph Conrad (si tratta anche del romanzo cui Coppola ispirò la vicenda e il senso di *Apocalypse Now*). Nel nostro film, il giovane marinaio Jimmy, fin dalle prime fasi del viaggio per mare, dichiara di essere intento alla lettura del romanzo di Conrad, e al momento in cui la nave raggiunge l'Isola del Teschio vi è un fondamentale scambio di battute con un marinaio di colore, al termine del quale si conclude che “questa” – tanto la vicenda narrata nel libro quanto quella esposta nel film, come si intende – “non è una storia d'avventure”. Si tratta evidentemente di una strizzata d'occhio allo spettatore che vuole coglierla, scoprendo nel film un testo più complesso – come del resto era accaduto già prima, segnalando come questa non debba esser presa come una storia di mostri: “I mostri lasciamoli ai film a basso costo”, aveva affermato Denham. Guardando bene, questo non è un film di mostri e d'avventure; ma al momento dell'arrivo all'Isola del Teschio c'è di più, poiché tra i due personaggi si svolge uno scambio di battute a proposito di Marlow, il protagonista di *Heart of Darkness*. Il ragazzo chiede perché Marlow, nel romanzo, insista a risalire il fiume, e la risposta è che una parte di lui, comunque, “ha bisogno di sapere”, “ha bisogno di sconfiggere ciò che gli fa paura”. A questo punto il marinaio,

Hayes, che ironicamente è di pelle nera, cita a memoria un passo chiave di Conrad, dal secondo capitolo del romanzo; il passo si riferisce all'incontro con le popolazioni selvagge del Congo ("una terra preistorica", come "un pianeta sconosciuto", diceva Conrad). Questa è la citazione: "We could not understand because we were too far and could not remember, because we were travelling in the night of first ages, of these ages that are gone, leaving hardly a sign – and no memories. [...] We are accustomed to look upon the shackled form of a conquered monster, but there... there you could look at a thing monstrous and free"¹⁶.

Si parla dunque di un "mostro", e di un "viaggio nella preistoria": riferimenti che si adattano a perfezione anche alla storia che stiamo ora seguendo, e va aggiunto che, a legare ancora di più il testo di Conrad al film che stiamo vedendo, durante tutta questa citazione è sospeso il normale sincronismo tra immagini e colonna sonora: mentre ascoltiamo le parole pronunciate dal marinaio di pelle nera, vediamo però la macchina da presa in azione, e la troupe di Denham che inizia l'esplorazione dell'isola preistorica, fino a raggiungere l'entrata di un'antica e imponente muraglia di pietra. Se la citazione lega esplicitamente il tema del viaggio a quello del mostro, tutto l'episodio collega la storia narrata da Conrad (e poi ripresa al cinema da Coppola) da un lato alla vicenda narrata qui, in *King Kong*, e dall'altro lato al modello più generale del viaggio estremo, la *quest* al di là dei limiti del mondo conosciuto. Parliamo di un viaggio che muove al tempo stesso verso l'illuminazione e verso la follia, spesso rappresentato anche (come qui, appunto) nella forma di *viaggio al regno dei morti*: si tratta insomma del grande

16 "Non potevamo capire perché eravamo troppo lontani per ricordare perché viaggiavamo nella notte dell'era primordiale, di epoche ormai scomparse, lasciando appena una traccia – e nessun ricordo. [...] Siamo abituati a guardare il mostro vinto e in catene, ma lì – lì quel che si vedeva era il mostruoso in piena libertà." Cfr. Conrad 1899, pp. 110 (orig.) e 111 (trad.) della traduzione italiana con testo a fronte.

modello culturale cui si riferisce, per intenderci, il ben noto archetipo dell'*ultimo viaggio di Ulisse*. Ciò che è per noi qui più pertinente è che, attraverso tale meccanismo di connessione, nonché tramite la rottura della corrispondenza tra le parole e le immagini, il film rompe qui la sua chiusura testuale, sovrapponendo alla storia narrata una chiave interpretativa che la trascende, e inquadrandola così in un mondo narrativo più ampio, mondo di cui peraltro fanno parte anche talune fiabe, come quella sopra citata del *Mago dalle sette teste*: storie che in effetti riprendono il modello del viaggio iniziatico per esasperarlo in negativo, come ricerca *eccessiva* che va al di là dei limiti di ciò che è lecito e giustificato conoscere. Al di là dei limiti, diceva il grande romanzo di Conrad, è il puro orrore; al di là dei limiti, diceva il film di Coppola, è la perdita dell'appartenenza al proprio universo culturale; in entrambi i casi, e come in altre storie, al di là di questi limiti c'è però, soprattutto, la perdita delle nostre fondamentali categorie di pensiero. Il mostro, in *King Kong*, è certamente l'al di là di quanto è legittimo conoscere e rappresentare, ma il gioco è qui anche più complesso. Che il mostro sia proiezione di paure interiori, lo confermano anche le interpretazioni psicanalitiche di questo mito. Ad esempio, nell'interessante lettura che del *King Kong* originario fa Danny Peary (2007), il gorilla è visto come proiezione del subconscio di Denham, personaggio dichiaratamente misogino e palesemente affetto da una patologica tendenza al voyeurismo; il muro che divide l'Isola del Teschio rappresenterebbe il conflitto interiore di un uomo che evita le relazioni con le donne e reprime i suoi istinti sessuali, percependoli come *animaleschi* e rinchiudendoli *al di là del muro*: l'offerta rituale di Ann al "dio" rappresenterebbe dunque simbolicamente un'iniziazione sessuale destinata a concludersi con l'ascesa della Bestia e della Bella sull'Empire State Building, da intendere come il più grande simbolo fallico esistente a quell'epoca.

Abbiamo dubbi su alcune corrispondenze simboliche, ma è veri-

simile vedere in Kong la proiezione di fantasmi interiori; bisogna tuttavia tener meglio presente l'intero meccanismo della trama, che non comprende solo la storia del rapimento di Ann da parte del mostro ma tutta la sua complessa *messa in scena* e il gioco di cornici del *cinema nel cinema*. L'insistenza sulla scrittura e sulla teatralizzazione, la combinazione tra una resa fortemente onirica e l'evidenziazione delle tecniche di realizzazione cinematografica, e accanto a queste il discorso sull'obbedienza alle attese del pubblico e sui modi di una visionaria creazione dei propri dèi, nonché la stessa ambiguità della percezione che lo spettatore ha di Kong, orrendo mostro ostile o vero eroe della storia... tutto ciò contribuisce all'idea, attualissima, di una sgomentante indeterminazione tra il vedere ciò che di spaventoso è *là fuori*, nella realtà oggettiva del mondo, e ciò che invece cogliamo come proiezione di incubi e orrori che stanno dentro di noi. Ambiguità irresolubile, come la ri-esposizione di Peter Jackson mostra bene: il teatro si intreccia con la vita, la macchina da "presa" è nel contempo macchina di "proiezione"; il Mostro, comprendiamo, è questo: la possibilità stessa di questa irriducibile ambiguità.

Capitolo secondo

Il mito di Dracula

2.1. Sui modi di esistenza dei vampiri

È certo significativo che – quale componente del folclore contemporaneo, potremmo dire – sia disponibile oggi tutta un'ampia e curiosa pubblicistica (che da parte rumena invade anche l'ambito della promozione turistica) a proposito dell'origine storica della figura del vampiro: quasi che l'ispirazione della narrativa fantastica a una qualche entità storicamente attestata ne mutasse il senso o il valore. La ricerca sull'origine leggendaria delle figure che popolano il nostro immaginario può essere un modo per disconoscere qualsiasi possibile "verità": se le storie relative a Dracula derivano dal carattere sanguinario di un qualche balordo principe rumeno vissuto nel Quattrocento, questo ci spiega come nascano talune superstiziose credenze, e ci rassicura: *i vampiri non esistono*; un modo di ragionare, figlio dell'illuminismo, e in effetti tipico dell'Ottocento.

Com'è noto, credenze in esseri che in qualche modo tornano indietro dalla morte per succhiare il sangue dei viventi sono presenti in molte epoche e molte culture diverse. Si tratta di leggende che, alla pari di molte altre, si collegano a sistemi magici e religiosi, e in quanto tali costituiscono un interessante ambito di pertinenza degli studi antropologici.

Un momento cruciale è costituito, per la storia della nostra cultura, dal periodo che prende il XVIII secolo e una parte consistente del

XIX. La pubblicistica del Settecento è piena di testi di vario genere che relazionano intorno a casi di vampirismo, ci confortano illustrando la solerzia con cui medici, poliziotti e autorità d'ogni tipo siano stati pronti a intervenire contro i vampiri, oppure ci danno insegnamenti su come comportarci nel caso sfortunato ci dovesse capitare di imbatterci in una di queste notturne creature. È rispetto a questa credenza, a suo modo positiva ma scarsamente scientifica, che prende posizione l'illuminismo, a partire dallo stesso Voltaire, sostenendo che, positivamente parlando, quella nei vampiri è una convinzione non sostenuta dai fatti, e dunque falsa.

Non si creda che Voltaire sia risultato facilmente convincente: il dibattito va avanti più a lungo di quanto oggi possa apparirci verosimile, e per gran parte dell'Ottocento le prese di posizione contro le superstizioni nei vampiri si accompagnano a detti e fatti che ancora muovono con tutta naturalezza nella direzione opposta; ancora nel Novecento c'è stato, anche in Europa o negli Stati Uniti, chi ai vampiri ha sinceramente creduto (del resto, gli ultimi libri di uno studioso convinto dell'esistenza empirica dei vampiri sono del 1928 e 1929)¹.

Piano piano, va detto, ma alla fine la credenza nell'esistenza concreta e positiva dei vampiri si va spegnendo. Questo vuol dire che il vampiro esce di scena? Tutt'altro. M. Petronio (1999: p. 13-14 e cap. 2) osserva che, dal nostro punto di vista posteriore, l'illuminismo non solo non ha cancellato definitivamente questa figura ma anzi al contrario lo ha fatto *risorgere*, generando il nostro moderno concetto di vampiro, o quanto meno dandovi forma: facendone il simbolo della liminarietà, della non-struttura, dell'indeterminatezza. Cosa sta succedendo, in altri termini? Il vampiro si è estinto sul piano degli oggetti concreti che arredano il nostro mondo, ma proprio nello stesso momento è diventato un *segno* che conquista un posto importante tra le entità che arredano il nostro immaginario.

¹ Mi riferisco a J.-M. A. Montague Sommers, cfr. Introvigne 1997, pp. 142 sgg.

S'intende che, come molti hanno notato, il vampiro folclorico non assomiglia affatto al conte Dracula: manca, in particolare, dei caratteri con cui la letteratura lo trasformerà in un *nobiluomo romantico*². Così, nello stesso momento in cui si va dissolvendo la credenza positiva nei vampiri, questi cominciano a popolare le pagine di scrittori e poeti: il vampiro diventa ospite fisso della produzione romantica, e autori del calibro di Goethe, Byron, Keats, Hoffmann, e un po' più tardi Dumas, Tolstoj, Mérimée, Gogol eccetera, fino a giungere a Maupassant, non hanno alcun problema a raccontare vicende di vampiri, o a queste affini. Tra i più importanti autori che hanno tratteggiato tale figura nei termini della sensibilità narrativa detta "gotica" vi è John William Polidori. Il suo romanzo *Il vampiro* è celebre anche perché nasce nella stessa occasione in cui la poetessa Mary Shelley crea, con il suo *Frankenstein*, un'altra celeberrima figura dell'immaginario contemporaneo. Quella del vampiro creato da Polidori (o, si sospettava, dallo stesso Byron, di cui Polidori era il medico, e che comunque fornì l'idea di partenza) è una tipica figura romantica, non a caso lodata da Goethe: un vampiro dandy e affascinante seduttore, insomma un "bel tenebroso" per cui le componenti notturne e misteriose valgono in positivo – e non a caso il romanzo non si conclude affatto con la sua morte. Verso la fine dell'Ottocento, il vampiro era insomma un protagonista ricorrente di racconti, poesie e opere teatrali, da un lato assestato in una rilettura romantica che ben lo accompagnava a castelli in rovina, pittoresche cappelle abbandonate, remoti cimiteri ed esangui fanciulle morenti, mentre dall'altro lato offriva occasione a ciascun autore per mostrare le proprie capacità di ricamare in modo originale intorno a un *locus* ormai fissato dalla tradizione. È dunque a questo punto che, *in netta rottura* con quanto l'aveva preceduto, ha origine il grande mito novecentesco di *Dracula*, non tanto reinvenzione letteraria quanto consapevole, e potremmo dire apertamente dichiarata,

² Cfr. Introvigne 1997, p. 116.

riappropriazione di motivi tradizionali, riformulati e rivalorizzati nei termini di un'epoca e di una sensibilità profondamente nuove (si tratta in effetti di un ottimo esempio per mostrare come il valore e il senso di un testo narrativo non dipendano banalmente dalla storia che vi è narrata). Molto appropriata l'immagine di Vito Teti (1994, p. 124): "Lo scrittore crea un moderno vampiro che ha «succhiato il sangue» ai vampiri del folklore e ai vampiri letterari". Non è casuale in questo senso che a fissare il mito moderno del vampiro non sia un accreditato autore di testi letterari bensì un abile artigiano della scrittura, a nome Bram (Abraham) Stoker. Come scrive Giorgio Placereani (1998, p. 86), "Stoker innesta con vera genialità sulla struttura del romanzo vittoriano una grande sintesi di due secoli di immaginario vampirico europeo".

Il *Dracula* di Stoker segna tanto un momento rilevante nell'evoluzione della scrittura romanzesca quanto un ineludibile punto di riferimento. Scrive David Punter (1980, p. 232), uno dei più importanti critici letterari che hanno dedicato attenzione alla letteratura "gotica" e alla narrativa "del terrore", che *Dracula* "non solo è un romanzo a sensazione ben scritto e ricco d'inventiva sul piano formale ma è anche una delle più importanti espressioni dei dilemmi sociali e psicologici sul finire dell'ottocento". È un fatto che, mentre altri racconti di vampiri restano creazioni personali del loro autore, la storia narrata in questo libro diventa, da quel momento in poi, patrimonio culturale diffuso e *testo di riferimento* condiviso, riconosciuto in pratica come la "autentica", moderna storia del vampiro con cui ogni altro narratore si trova a confrontarsi. L'impressionante numero di riedizioni e adattamenti, di rifacimenti più o meno creativi, di citazioni e parodie, testimonia che siamo di fronte a un modello di grande presa sull'immaginario collettivo: che siamo insomma di fronte a un testo che possiamo considerare per molti versi analogo a quello che i grandi racconti mitici rappresentano nelle società preletterate.

2.2. L'uomo che sopravvive al suo tempo

La natura profondamente *moderna* di questo racconto dipende in primo luogo da un non superficiale riferimento alla dialettica tra *credulità* e *razionalità*, e insieme dalla grande estensione delle radici folcloriche in cui affonda, che lo porta a *riutilizzare* in un contesto marcatamente nuovo tutto un vetusto apparato di simboli e luoghi dell'immaginario. La figura del vampiro, ormai definitivamente negata a ogni possibile contatto con la "realtà di fatto", e poi largamente impiegata in un contesto letterario che appare ora quasi altrettanto vetusto, può davvero prestarsi alla perfezione per rappresentare l'idea di tutto quanto è *vecchio* ma *sopravvive al di là del suo tempo*. Questo, in effetti, diventa il suo primo mandato simbolico.

A tale scopo, c'è bisogno di una rappresentazione del vampiro in parte ridisegnata: com'è stato osservato da quanti hanno approfondito i precedenti folclorici, il vampiro del Novecento, pur mantenendo molti tratti delle credenze tradizionali, altri li innova secondo i suoi bisogni³. La logica di questo reimpiego narrativo richiede che tale figura ceda una parte della sua consistenza, apparendo appunto come una sorta di *residuo*; ci troviamo di fronte a un vampiro invecchiato, decaduto, quasi un po' svaporato, che tenta disperatamente, ma inutilmente, di rimettersi al passo con i tempi: un personaggio che, come si vede nelle sue conversazioni notturne con il giovane inglese ospite al suo castello, è in fondo consapevole lui stesso di recitare un *ruolo arcaico*, di possedere una propria identità solo in quanto *citazione* di antiche vicende. Non a caso, molte versioni moderne di questa storia, tanto letterarie quanto cinematografiche, includono spesso il *topos* del "libro", il libro palesemente e dichiaratamente antico, sulle cui pagine sono incise vecchie immagini e raccontate vecchie leggende: come a sottolineare che la storia raccontata *adesso* non crea *ora* una figura per noi *attuale*, bensì *incornicia* nell'u-

³ Per approfondite considerazioni sulle credenze folcloriche intorno ai vampiri si rimanda a Dundes (a cura di) 1998.

niverso moderno l'immagine di un pezzo di mondo *superato*⁴; e in effetti si racconta di un vecchio vampiro che, abbandonato quell'antico castello che era il suo ambiente naturale – quel castello che per definizione vale come “il luogo che contiene la storia” – tenta un incongruo trapianto nella modernità per eccellenza di Londra. E forse questo serve anche a sottolineare, cosa meno ovvia, che questo nostro modo attuale di ri-raccontare il vampiro possa valere proprio come occasione per ragionare sul rapporto tra la nostra sensibilità presente e il nostro passato. *Dracula* è in certo senso un libro sulla “modernità” in quanto tale.

Certamente significativa è quindi la data di scrittura. Il romanzo è pubblicato nel 1897, nel pieno di quella speciale esaltazione che si legò al passaggio al nuovo secolo, un momento segnato dal travolgente affacciarsi di nuove tecnologie, nuovi modi per spostarsi e per comunicare, nonché di strumenti portatori di nuove modalità per fermare e rappresentare l'esperienza, come la fotografia e il cinema, la registrazione audio fonografica e la macchina da scrivere: strumenti che hanno in comune la capacità di *fixare* ciò che prima restava inafferrabile, e di cui non a caso è stata prontamente percepita l'inedita capacità di *documentazione*, e dunque il contributo che essi potevano dare all'affermazione di nuove forme del *sapere*. Praticamente tutte le nuove invenzioni sono presenti nelle pagine del romanzo di Stoker, che appare in questo senso come vera celebrazione della modernità: dalla avveniristica metropolitana di Londra al telefono, dalla registrazione fonografica alla fotografia, dal fucile winchester alla macchina da scrivere “portatile”, dal sistema ferroviario all'illuminazione elettrica, per non parlare dei riferimenti a tecniche mediche innovative come le trasfusioni di sangue o le recentissime ricerche neurologiche di Broca, o ancora della familiarità mostrata con le teorie psicologiche più avanzate:

4 Nina Auerbach (1998, p. 25) definisce il *Dracula* come un libro “about age and aging”.

sono citati esplicitamente Charcot e Lombroso, ma traspaiono forse anche riferimenti alla nascente psicanalisi.⁵ Ricordiamo che le scienze umane, come oggi le intendiamo, stavano appunto prendendo consistenza in quegli anni, ma che in particolare è contemporanea alla nascita del mito di Dracula la formulazione dei principi chiave della psicanalisi, con la sua palese proposta di un nuovo concetto di “conoscenza” che abbandona totalmente l'oggettivismo descrittivo ottocentesco, fermamente razionale e impersonale, per spostare l'attenzione sugli spazi della più estrema interiorità: gli abissi soggettivi e personali dell'inconscio.

Un altro interessante riferimento è quello che avvicina la protagonista femminile del romanzo a un altro aspetto rilevante del modernismo di inizio Novecento, vale a dire il fenomeno della cosiddetta *New Woman*, un movimento che intendeva far uscire le donne dai ruoli domestici di mogli e di madri per attribuire loro migliori livelli di educazione e spazi di realizzazione professionale – è interessante vedere come nel libro Mina si pone esplicitamente in rapporto, ma si distingue anche da tale modello⁶. Da un punto di vista più specificamente narrativo, il passaggio al nuovo secolo vede il tramonto delle grandi figure romantiche, eccezionali individui capaci da soli di grandi pensieri e grandi azioni: un tramonto che corrisponde del resto all'affermarsi di una nuova attenzione per il *tessuto sociale comune* e per la costruzione *collettiva* del patrimonio culturale. La vicenda del *Dracula* presenta precisamente tutti questi elementi, a partire da un'elaborata rappresentazione delle nuove concezioni del sapere e dalla impietosa riprovazione della figura dell'eroe romantico, ridicolizzata nel personaggio del nobile vampiro decaduto (fiero discendente di una nobilissima casata, ma

5 Sui riferimenti all'attualità tecnologica e scientifica si veda Clemens 1998. Sulla possibile conoscenza delle basi della psicoanalisi, cfr. Auerbach 1982 e Moss 1998.

6 Cfr. Senf 1998, pp. 8-9.

anche depravato seduttore notturno, pallido e solitario, alieno da qualsiasi forma di socialità, perennemente intabarrato nel suo mantello nero e altezzosamente chiuso nel suo universo esclusivo, di fatto incapace di sopravvivere al distacco dalla “terra” avita⁷). Ma prima di procedere oltre ricordiamo per sommi capi la vicenda, così come è narrata da Stoker: compito non difficile, dato che si tratta di una storia in fondo poco complessa.

Il giovane Jonathan Harker, impiegato in uno studio legale e fidanzato con Mina, viene inviato al castello del conte Dracula, in Transilvania, onde perfezionare l’acquisto da parte del nobile di una grande proprietà immobiliare a Londra. Per quanto le persone del luogo – in particolare quelle incontrate alla locanda del paese – cerchino in vario modo di dissuaderlo dal recarsi al castello, Jonathan affronta l’ultimo, spaventoso tratto di viaggio, sulla carrozza del conte. Dracula lo riceve come ospite gelido ma gentile, si mostra molto interessato alla vita londinese e trattiene Jonathan oltre il necessario, finché questi comprende di essere prigioniero e incomincia a sospettare i tremendi segreti legati al vampiro. Non a caso, Dracula lo costringe a scrivere ai suoi conoscenti e familiari delle lettere false in cui deve asserire di essere già sulla strada del ritorno. Abbandonando al castello il suo prigioniero, Dracula parte per Londra chiuso in una bara e raggiunge l’Inghilterra con una nave (dall’allusivo nome di Demeter) di cui stermina per intero l’equipaggio. A Londra, la sua prima vittima è la migliore amica di Mina: si tratta di Lucy, una ragazza sensuale e curiosa. Intervengono per salvarla medici e scienziati, guidati dal grande sapiente olandese Van Helsing. Del gruppo fa parte anche il dottor Seward, direttore del locale manicomio, ove è ricoverato tra gli altri un personaggio assai singolare, Renfield, che si ciba di animali vivi ed è misteriosa-

7 Dracula, infatti, ovunque vada deve riposare sulla terra del paese natale, di cui tiene sempre uno strato protettivo dentro la sua bara.

mente in contatto con Dracula. Intanto Jonathan riesce avventurosamente a fuggire dal castello, e viene poi ritrovato malato e senza memoria. Giungerà in suo soccorso la fedele Mina, sua fidanzata prima e ora sua sposa.

A Londra si è formato intorno a Lucy un gruppo di persone coraggiose e solidali, che da un lato cercano di comprendere le ragioni del suo male misterioso e dall’altro lato cercano di tenerla in vita tramite una serie di generose trasfusioni di sangue. Nonostante tutto, alla fine il nemico ha la meglio e Lucy diventa una *non-morta*, che rapisce di notte i bambini per succhiar loro il sangue. Il gruppo degli amici penetra nella tomba di Lucy, e uccidendola come vampiro libera la sua anima innocente. Poi il gruppo si appresta a distruggere definitivamente anche Dracula, il quale nel frattempo, senza che alcuno se ne accorga, ha iniziato a vampireggiare la stessa Mina. Sentendosi ormai braccato, Dracula torna verso il suo castello, facendosi imbarcare su una nave. Mina è grave, rischia di trasformarsi anch’ella in vampiro, ma parte con gli altri per la lotta finale contro il male: la sua ormai agghiacciante affinità con Dracula consente a Van Helsing di scoprire le mosse del nemico tramite ciò che lei confessa sotto ipnosi. I nostri eroi cercano in vari modi, separandosi in piccoli gruppi, di arrestare il vampiro prima che torni al sicuro nel castello, e solo ai piedi di questo, ritrovandosi tutti insieme, hanno la meglio su Dracula, che viene distrutto per sempre, liberando anche Mina dalla sua influenza.

2.3. La forza della rete discorsiva

Il racconto di Stoker dà forma a un testo singolare, per cui la sintesi della vicenda appare inadeguata a rappresentarne l’identità effettiva: raccontare la storia senza sottolineare come questa è esposta nel romanzo sembra tradire lo spirito di un testo in cui i *modi* di scrittura e di narrazione si collocano in primo piano. Colpisce l’assenza di un classico narratore cui tocchi esporre via

via gli eventi, riportandoli alla logica ben connessa di una *storia*. Il libro – che riprende, è vero, una certa tendenza alla *polifonia* tipica della narrazione vittoriana⁸, ma lo fa in modo del tutto peculiare – si presenta come il risultato di una *giustapposizione* tra brani non esplicitamente legati: brani di diverso carattere, estratti dai diari e dalle lettere dei protagonisti, da libri di bordo, articoli di giornale, e così via. Non c'è in pratica un modo per accedere alla storia narrata se non *collegando* questi frammenti che il libro giustappone, dunque sommando quanto esposto da un personaggio o da una fonte a quanto esposto da altri, intrecciando le percezioni (non sempre sovrapponibili) dell'uno a quelle dell'altro, le prospettive (talvolta sensibilmente diverse) dell'uno e dell'altro, la cultura di cui l'uno dispone alle conoscenze che sono proprie di un altro... e, non ultimo, la stessa *lingua* che l'uno parla a quella che invece caratterizza altri personaggi. Alberto Abruzzese (1979, p. 33) nota che “il lettore *costruisce* i significati attraverso la soggettività nevrotica dei protagonisti, attraverso la contaminazione che questi hanno vissuto ciascuno relativamente alla propria natura (femminilità, virilità, eroismo, coscienza, religiosità ecc.)”.

È facile riconoscere nel *Dracula* un esempio tra i più netti di applicazione tanto del principio del *plurilinguismo* del romanzo quanto della composizione che oggi chiamiamo *multiprospettica*⁹. Per quanto riguarda il primo, il riferimento è in particolare alle teorie di Michail Bachtin (1934-35) sulla stratificazione linguistica, la pluridiscorsività sociale, la molteplicità di stili e punti di vista che caratterizzano appunto la forma romanzo. Stoker, è chiaro, ha calcolatamente predisposto l'accostamento di personaggi differenti per lingua madre o parlata dialettale, tanto che sono state

8 Cfr. Marucci 1993.

9 L'idea di una forma di elaborazione discorsiva “multiprospettica” nasce nell'approfondimento delle classiche teorie del racconto, ed è oggi comunemente usata, ad esempio, nella ricerca applicata in ambito pubblicitario; cfr. Ferraro 1999.

contate nel romanzo ben sei varianti significativamente diverse dell'inglese: quella americaneggiante del texano Quincey Morris, il gergo “cockney” usato da vari lavoratori, la parlata tipica dello Yorkshire di Withby, lo scozzese di Donelson, la lingua storpiata dell'olandese Van Helsing e quella, s'intende, attribuita al rumeno conte Dracula (si noti che la lingua è usata anche per indicare le differenze di classe e le appartenenze di gruppo)¹⁰; significativo è certamente il fatto che gli stessi lettori di madre lingua inglese beneficino di edizioni corredate di parafrasi e note esplicative. Ciò che più vogliamo sottolineare è che questo rende impossibile a noi lettori sentire la superficie linguistica come uno strato “trasparente” che funga da mero passaggio ai contenuti narrati, costringendoci invece a prendere consapevolezza della lingua come materia espressiva in qualche modo *densa e opaca*.

Frequenti sono anche gli incastri multipli; così ad esempio nel diario redatto da Mina è *riportato* un lungo discorso di Van Helsing, di cui sono fedelmente riprodotti tanto la sintassi incerta quanto il taglio scientifico, ma all'interno di questo sono inserite le espressioni volgari che caratterizzano invece il linguaggio dei marinai, di cui a sua volta Van Helsing *riferisce* il discorso. Plurilinguismo, dunque, come espressione visibile di un universo sociale composito e di un intrecciarsi di prospettive personali mai del tutto riducibili l'una all'altra: un'architettura *multi-prospettica* che sarebbe diventata una delle chiavi della narrativa del Novecento. Il *Dracula* è dunque anche la storia di come la lingua *distingue* e al tempo stesso *mette in relazione*, di come essa costruisce *soggettività plurime* ma pure ne consente *l'incrocio*. La lingua non è qui mero dispositivo funzionale che ci fa accedere alla vicenda, ma parte della vicenda stessa. Ricordiamo inoltre che il romanzo ha una premessa (di carattere, come si dice, *meta-finzionale*) ove l'autore presenta alcune considerazioni sulla verità, e sugli effetti di verità del raccontare, e insieme

10 Cfr. Wolf 1993, p. 411.

sullo statuto della scrittura. Si pone il problema del rapporto tra un racconto e i “semplici fatti”, tra racconto e memoria: qual è l’affidabilità della percezione e del ricordo individuali? Nelle sue acute considerazioni sul romanzo, Pericles Lewis (1998) sottolinea quanto il *Dracula* ruoti intorno a una questione epistemologica primaria: può un racconto – qualsiasi racconto, anche il più apparentemente oggettivo – limitarsi a riferire *semplici fatti*? Le stesse moderne invenzioni che Stoker continuamente cita, e che a prima vista dovrebbero servire come strumenti per registrare fedelmente voce, immagini e parole dei personaggi, finiscono invece per produrre una sorta di *straniamento*, evidenziando così piuttosto la *distanza* che si pone tra la registrazione e il suo oggetto. La “verità” che il romanzo cerca di proporci appare in definitiva come una *verità costruita* attraverso lo sforzo di riconciliare le diverse percezioni, a partire dal fatto che ciascuno muove da una sua differente prospettiva sul reale. È facile cogliere la straordinaria attualità di questa composizione letteraria costruita *per frammenti*, a *mosaico*, strutturalmente *decentrata* in quanto priva di un vero punto o personaggio centrale e priva di un narratore unitario, affidata invece a una sorta di autore molteplice e diffuso. In questi termini, Stoker anticipa addirittura quella che sarebbe stata la sensibilità della seconda metà del Novecento, e oggi potremmo dire che la scrittura del *Dracula* prefigura quella dei *blog* – la cui origine è curiosamente datata esattamente un secolo dopo il romanzo di Stoker, nel 1997 – di cui possiede in effetti molti caratteri qualificanti, a partire dalla scrittura modulare, collettiva e collaborativa. Se questo appare a tutti come un tratto di palese *modernità*, una riflessione ulteriore può portarci a riconoscerli, più che un tratto formale, una fondamentale porta d’entrata ai significati centrali del testo, concernenti i modi di costruzione del sapere e il ruolo del comunicare.¹¹

¹¹ Anche Alberto Abruzzese (1979, p. 32) osserva che *Dracula* viene sconfitto dalla forza di un *sistema di comunicazione* che lo sovrasta.

In ogni caso, se è ovvio che qualsiasi romanzo non può che presentarsi nella forma di un testo scritto, ciò non vuol dire che sia comune alla generalità delle opere narrative una tale insistenza nel sottolineare all’attenzione del lettore la propria natura di testo scritto, il proprio processo di fabbricazione letteraria. Si noti come il simbolo stesso della *cultura* sia impiegato come arma contro il mostro: l’attività di scrittura è esplicitamente messa in scena nel romanzo, tanto da istituire una palese associazione tra la principale protagonista femminile della storia e la *macchina da scrivere* – o addirittura la “macchina da scrivere portatile”, grande novità tecnologica se ci collochiamo sul finire dell’Ottocento. Mina scrive, ricopia lettere e diari altrui, trascrive anche dalle registrazioni fonografiche (quelle realizzate dal dottor Seward), mette in ordine gli appunti e le memorie di tutti ricostruendone la cronologia – e, si noti, batte tutto non soltanto per sé, ma *riproduce a copie multiple*. È stato osservato (Wicke 1992, p. 485) che, con il progredire della vicenda, Mina viene a presentarsi come vero “autore del testo”; secondo Carol Senf (1998, p. 28), i lettori possono in effetti concludere che il romanzo che stanno leggendo è il risultato della *strategia narrativa di Mina*, in quanto molto nel romanzo è controllato e manipolato da lei. Questo servizio reso al gruppo si presenta come lavoro di “intreccio” (perché raccontare, s’intende, è un *lavoro d’intreccio*), che pone in ordine, e così facendo *pone in relazione*, i contributi di ciascuno. E questa è l’arma primaria contro il mostro. Pur trattandosi di due testi diversissimi, si nota l’analogia con quanto si è detto a proposito di *King Kong*. Come là s’insisteva nel presentare il *cinema nel suo farsi*, qui accade lo stesso nei confronti della *scrittura letteraria*. E nel primo come nel secondo caso, possiamo scorgere in filigrana un’interrogazione attualissima e profonda sulla nozione stessa di “autore”. Pensiamo qui alla posizione di questo interessante scrittore, Stoker, che, nel momento in cui sta redigendo il suo romanzo alla sua macchina da scrivere,

immagina un personaggio, Mina, che è alla macchina da scrivere e sta redigendo esattamente le pagine che noi stiamo leggendo: eppure sapendo, lei, di non esserne l'autrice; come se anche Stoker ci stesse dicendo: «Io sono come lei, scrivo ma come Mina non sono io propriamente l'autore, io riannodo leggende, credenze e paure che stanno nell'animo umano, che sono attestate nel folclore, riprese da tanti romanzieri e poeti, che insomma sono giunte fin qui da tante direzioni diverse, e che io ora riprendo e collego...». Acquisisce così maggior corpo l'idea del romanzo costruito a mosaico di citazioni, del romanzo che cresce tramite l'affioramento di un materiale culturale preesistente, del *meta-romanzo* che attira la nostra attenzione sull'atto stesso e sul senso dello scrivere. Da un altro lato, a fronte di questa moltiplicazione di voci, c'è però qualcuno che nel romanzo, invece, *non ha voce*. E si tratta di quello che lo stesso titolo annuncia come il vero protagonista della storia¹². Non a caso, Dracula (e il suo accolito Renfield) sono gli unici personaggi cui non sia concessa una presa di parola in soggettiva. Se pure la loro soggettività non è del tutto esclusa, essa può trapelare solo attraverso lo sguardo degli altri¹³. Come scrive Vito Teti, Dracula non sembra vivere di vita sua perché “vive attraverso le testimonianze, i racconti, le paure degli altri” e, aggiunge, l'espedito narrativo di Stoker, costringendoci a cogliere i fatti attraverso l'esperienza e la sensibilità dei vari personaggi, “autorizza a pensare che il vampiro stia anche dentro di noi” (Teti 1994, p. 125). D'altro canto Dracula, che non scrive né diari né lettere, può però costringere gli altri – è il

12 Tra gli altri, anche Alessandro Baricco (2003) osserva che, considerato quanto parlano gli altri nel romanzo di Stoker, Dracula praticamente tace – cosa curiosa in un libro che è ossessivamente centrato sulla sua figura: Dracula è insomma un'assenza, un *buco nero*; tutto diventa racconto se e solo se incontra lui, eppure nulla di ciò che è raccontato è raccontato da lui.

13 Nina Auerbach (1998, p. 26) scrive che, respinto dalla moderna tecnologia, Dracula si tira via dal romanzo (“un-writes himself”), riducendosi a *oggetto* delle storie degli altri, storie che egli non può né ascoltare né narrare.

caso di Jonathan – a scrivere sotto dettatura lettere false, e in questo modo a sviare i sospetti su di lui; perché in un universo fatto di scritture il potere di Dracula è anche un potere *sulla scrittura*: il potere di definire i contenuti di un discorso che tocca ad altri realizzare.

Tutto questo ci porta a pensare che la costruzione tramite *collage* di tante diverse prospettive costituisca in effetti, in questo romanzo, non una modalità narrativa particolare o una scelta di valore formale bensì un elemento chiave per l'elaborazione del *senso*. Una particolare modalità d'esposizione dei fatti narrati dà qui rappresentazione all'idea di una profonda *socialità*, vista in termini di una costitutiva *capacità di collaborazione* che rende gli esseri umani *ciò che sono*. Non c'è quindi possibilità di separare, e forse neppure di distinguere, la storia narrata dal modo della sua narrazione: l'intelligenza e la logica d'azione che porteranno gli umani ad avere la meglio sul mostro non sono altro che il corrispettivo di questo modo specifico di esporre i fatti. Nei suoi modi di scrittura prima ancora che nella vicenda narrata, *Dracula* ci racconta la storia di come agisce la *rete sociale*, di come questa cioè, tramite la connessione delle conoscenze e delle prospettive individuali, viene a formare il *testo comune*, fondamento di una “realtà” socialmente condivisa. Questa soltanto può aver ragione del Male. E il Male è rappresentato molto bene in un personaggio totalmente *isolato, solitario, misantropo*: separato appunto in ogni aspetto dalla rete sociale.

2.4. La perdita dell'individuo

Se consideriamo ora più da vicino le varie sezioni che costituiscono il romanzo, dobbiamo introdurre una parziale (o forse apparente) correzione a quanto s'è detto; nella parte iniziale, infatti, non abbiamo che un'unica prospettiva: tutto ci è fatto conoscere da quanto vediamo scritto nel diario di Jonathan Harker, cioè del personaggio che in questa fase riteniamo essere il protagonista principale della storia. Dovremo dunque riconoscere che la costruzione a rete auto-

riale che abbiamo prima segnalato non è la prima e più immediata modalità di scrittura del *Dracula*. L'effetto di una composizione *multiprospettica* ci viene offerto solo dopo che si è provata una più semplice via *monoprospettica*, centrata sulle percezioni e sul racconto di un singolo personaggio – ma anche dopo che questa si è esaurita, o come ora preciseremo, dopo che questa è *fallita*. Come a dire: «La prima e più naturale modalità espositiva di un racconto è quella che segue la percezione interiore di un protagonista, ma ne mostriamo qui i limiti, se non l'impossibilità».

La storia di Jonathan, nel tratto del romanzo di cui è unico narratore, è in effetti la storia di un'assoluta e atroce solitudine, e della sua crescente paura di non potere mai più tornare nell'universo sociale da cui è partito. Separato dal suo mondo, rinchiuso in uno spazio totalmente alieno, egli mostra tutta la miseria della sua ingenuità e tutta la pochezza di un ineluttabile perdente. La sua è la visione limitata di un modesto impiegato che non pensa che alla sua personale carriera e non ha orizzonti più ampi di quelli della piccola famiglia che vuole costituire. Nel viaggio in Transilvania, vede una sorta di *piccolo* viaggio iniziatico, destinato a portarlo in un paese lontano allo scopo di compiere una *piccola* impresa che gli permetta di dimostrare le sue capacità e far riconoscere definitivamente il suo valore professionale. Al ritorno in patria, s'intende, egli potrà finalmente occupare un posto di responsabilità nel suo modesto ambiente di lavoro e sposare Mina, la fidanzata giudiziosa e fedele. Non vede nel suo viaggio null'altro che lo svolgimento di un compito d'ufficio, senza alcun riferimento a valori morali, religiosi o d'altro genere. La storia, s'intende, gli dimostrerà che il mondo è più grande e più complesso, che ci si deve confrontare con valori più importanti e che non si è davvero uomini fuori di più comprensive relazioni sociali.

La prima parte della storia mette in campo in effetti anche il tema della relazione tra *progetti d'azione individuali* e *sistemi*

di valorizzazione collettivi, e dunque le divergenze che possono porsi tra obiettivi personali da un lato e norme sociali e modelli istituzionali dall'altro. In questo caso vediamo come l'individuo, presuntuosamente chiuso nel suo percorso privato, risulti contrapposto al gruppo, al sapere collettivo, addirittura ai valori religiosi. L'inizio della vicenda, codificato da Stoker e fedelmente ripreso in molte delle versioni del mito, identifica nella locanda di Bistritz l'ultimo avamposto del mondo civile, ove chi voglia muovere verso l'*altrove ignoto* viene insistentemente sconsigliato e messo in guardia contro il pericolo rappresentato dal conte Dracula. Una collettività modesta ma amichevole, credenze tradizionali, simboli religiosi come il crocifisso, libri sacri o profani a seconda dei casi, vengono vanamente messi in campo: Jonathan *non può capire*, Bene e Male, Dio e Demonio, sono in questo momento per lui realtà estranee a un *agire* pensato come strettamente *esecutivo*: un atteggiamento che fa del Capufficio un'entità primaria e indiscutibile. In termini di teoria del racconto, un Destinante privato copre del tutto la realtà più essenziale di un Destinante pubblico e collettivo. Così, nell'ottusa e pervicace *ubbidienza* al suo compito, Jonathan si trova al contrario a trasgredire una sorta di *divieto morale*, insistito ma a lui non visibile, che lo dovrebbe dissuadere dal recarsi al castello di Dracula. Strutturalmente, la vicenda pare seguire il modello classico della fiaba a narrazione iniziatica; nei termini di Propp, siamo di fronte alle funzioni chiamate Divieto e Infrazione: il protagonista, penetrando nel "bosco", si mette in pericolo esponendosi all'azione di un Antagonista. La cosa particolare è che qui Jonathan non intende, soggettivamente, fare nulla di questo: penetra in un territorio proibito, ma soggettivamente crede di "ottemperare" a un suo compito.

E le cose vanno, in effetti, assai diversamente da come Jonathan pensava: una volta avvenuto il trasbordo dalla diligenza *pubblica* – ultimo luogo di una *piccola collettività organizzata* – alla carrozza

privata di Dracula, inizia un *viaggio*, spaventoso e onirico, in cui ritroviamo numerosi particolari propri appunto al “viaggio iniziatico”: gli animali notturni, le luci nel buio, la nebbia da attraversare, il senso del *confine*, il viaggio spaventoso su una strada che non sembra portare in alcun luogo (tanto che a un certo punto il protagonista si rende conto che si tratta in realtà di un anello circolare, evocazione di un percorso senza fine). Iniziatica è la paura, la necessità di dimostrare il proprio coraggio nell'affrontare il diverso, nel saper concludere un *contratto* con chi ci appare lontano ed estraneo. Tutto questo segue un modello culturale assodato e forte, ma tutto questo è *illusione*: Stoker inizia così a delineare la posizione in cui intende schierarsi. Lo sterminato castello ha un unico abitante, un nobiluomo che vive senza servitori e sbriga da solo anche le faccende più umili, un solitario che non condivide con il suo ospite neppure i pasti, che vive una sua vita misteriosa celata agli occhi di Jonathan. E in questo luogo il nostro personaggio perde il ruolo di soggetto d'azione per trasformarsi in mero strumento per i fini incogniti del Conte. Comprendiamo che questa non è più, e non è mai stata, la “storia di Jonathan”: non è lui che definisce il senso degli eventi, non è la sua la prospettiva che importa. Tant'è vero che, appena Dracula scompare dalla sua vista, e dunque non c'è più per lui possibilità di riferirci sulle vicende del vero protagonista del romanzo, il diario di Jonathan si arresta. Forse, anche perché il giovane si rende conto di non comprendere più nemmeno se stesso: in particolare, com'è stato osservato da Giorgio Cremonini (2007, p. 49), nell'incontro erotico con le tre donne-vampiro – un inconcepibile miscuglio di piacere e di orrore – egli *si perde*. Non sapendo più leggere il mondo, non potendo più distinguere il sogno dalla realtà, Jonathan tace. Da un punto di vista strutturale, la logica della vicenda risulta allora profondamente ridefinita. Jonathan scopre che quello che credeva essere suo *partner* in uno scambio commerciale è in realtà il suo *antagonista*. Nei termini delle funzioni di Propp, egli ha subito

in effetti un *Danneggiamento*, dopo aver attraversato tutte le fasi previste da quella sezione narrativa che il Danneggiamento, appunto, prepara: *Allontanamento*, *Divieto/Infrazione*, *Investigazione/Delazione* (la vittima ha fornito a Dracula notizie non dovute) e *Tranello/Connivenza* (la trappola del vampiro si è definitivamente richiusa sul malcapitato). La storia dell'agire individuale, e del raccontare individuale, si è conclusa.

2.5. Un soggetto senza sé

Dracula occupa nella vicenda il posto di quello che la teoria narratologica di A.J. Greimas chiama “Anti-Soggetto”¹⁴, il ruolo cioè dell'*altro*, il personaggio negativo il cui status strutturale è tuttavia pari a quello del protagonista positivo, del primo Soggetto¹⁵: alla pari di quest'ultimo concepisce un suo piano d'azione, alla pari di quest'ultimo cerca di realizzarlo, mosso dai propri desideri e da un suo specifico sistema di valori; dobbiamo anzi riconoscere che la storia assume una convincente forma logica solo nel momento in cui collochiamo Dracula nel ruolo di vero titolare della storia che tutto muove dalla sua posizione indiscutibilmente centrale. Smettiamo dunque di intendere la vicenda ponendoci nell'ottica di Jonathan, e vediamo invece come Dracula segua coerentemente il percorso tipico di un Soggetto protagonista. Le caratterizzazioni sono invertite perché questo è un Soggetto rovesciato, ma la struttura è coerente e ben formata. Il particolare esercizio mentale imposto al lettore del racconto è in effetti quello di accettare che la logica portante degli eventi provenga dal personaggio senza parola,

¹⁴ Per un'introduzione alla teoria narratologica di A. J. Greimas, rimandiamo a Marsciani, Zinna 1991, e alle parti relative del manuale Pozzato 2001. Per un'analisi tecnica della caratterizzazione di AntiSoggetto di Dracula v. Barcellona 2003, pp. 183, sgg.

¹⁵ In effetti, si può pensare anche di raccontare la stessa vicenda rovesciandone la prospettiva, e assumendo quindi Dracula come il vero Soggetto. Lo ha fatto Fred Saberhagen nel suo *The Dracula Tape* (citato in Placereani 1998, p. 88).

quello la cui soggettività viene completamente ignorata. Attenzione, però: se, considerandolo quale protagonista della storia, il viaggio a Londra viene a costituire effettivamente il *trasferimento nel regno* ove dovrà compiere la sua impresa, rispetto a quanto avviene nelle fiabe si ha però un significativo rovesciamento nella caratterizzazione dei due spazi: il Castello da cui si parte non è infatti il regno della socialità bensì il luogo di una solitudine selvaggia, e la prova principale da superare, per converso, non è collocata in uno spazio di isolamento naturale (il bosco, la montagna disabitata...), come avveniva nei racconti folclorici, bensì in una metropoli affollata come Londra. Così il romanzo ci evidenzia proprio la distanza della narrativa moderna dal modello fiabesco: mentre la fiaba distingue e contrappone uno spazio *nostro*, civilizzato e protetto, a uno spazio *altrui*, ostile e selvaggio, qui ci si mostra esplicitamente come Bene e Male vengano ora a *condividere gli stessi spazi*. La concezione di un universo *centrato*, ove la *periferia* sfuma sempre più nella terra incolta dei barbari, è tramontata con l'Ottocento. Il principale avversario, guida del gruppo che al vampiro si oppone, è senza dubbio Abraham Van Helsing, lo *scienziato*; non si tratta però dello scienziato ottocentesco, imbevuto di positivismo e fiero avversario di ogni "superstizione", bensì di una figura assai più moderna e complessa: quella di uno scienziato che accetta lo statuto di osservatività anche di quanto è inspiegabile alla scienza, e che ricuce le fratture tra la scienza ufficiale e la tradizione, tra l'operatività da laboratorio e lo studio del folclore, tra la conoscenza che viene dai fatti e quella che vive nell'immaginario, e che si lega alle nuove nascenti prospettive delle scienze del sociale e dell'inconscio. Questo tipo di scienziato, è stato osservato¹⁶, ricorrente nelle storie di vampiri, detiene un insieme di conoscenze necessarie alla "conclusione del lutto": la sua autorevolezza gli attribuisce un ruolo speciale di

¹⁶ Bouvier e Leutrat 1981, pp. 186-187.

enunciatore di prescrizioni che devono essere osservate affinché il pericolo sia allontanato dalla comunità e i legami sociali ristabiliti. Diremmo dunque che tale personaggio assume un ruolo di *mediatore culturale*, ciò che rende del tutto logica anche la sua connessione con il *sapere tradizionale del gruppo*. Sembra tra l'altro che la figura di Van Helsing sia stata ispirata a Max Müller, importante orientalista e filologo di fine Ottocento, che risulta sia stato in contatto epistolare con Stoker¹⁷. Quanto al cognome, qualcuno suppone sia ispirato a quello del dottor Hesselius, medico e studioso di cose occulte, personaggio di racconti di Le Fanu di cui parleremo più avanti nel libro, mentre il nome Abraham corrisponderebbe più banalmente al nome di battesimo di Stoker, nella sua forma estesa¹⁸: osservazioni non prive d'interesse, poiché ci segnalano che in questo come in vari altri racconti sia posta in evidenza una figura che corrisponde al tempo stesso a una personificazione del *sapere* e a una proiezione dell'*autore* nel testo, venendo così a designare all'interno della storia narrata un punto di riferimento e d'osservazione privilegiato. Nel caso del *Dracula*, tuttavia, il meccanismo di proiezione dell'autore è senz'altro più complesso, dal momento che accanto a Van Helsing dobbiamo porre la figura di Mina, colei che regge le fila di tutto il processo di scrittura: altro personaggio chiave certamente, di cui si è già sottolineata la netta caratterizzazione novecentesca, ma che appare interessante anche perché personaggio non definitivamente "puro", *contaminata* (dal sangue del vampiro), condotta a dividerne in parte le abitudini e lo stato, fino a rischiare di passare nel campo opposto. Mina rappresenta un'umanità non immacolata, non salva in partenza, salva invece alla fine perché capace di resistere al male che la tocca e la attraversa. Ma sull'opposizione col vampiro c'è qualcosa di più, dottamente

¹⁷ Troviamo questa ipotesi sia in Ruthner (1998, p. 61) sia in Dickens (1998, pp. 36-37).

¹⁸ Skey 1990, p. XVI.

spiegato da Van Helsing: Dracula è fondamentalmente un “empirico”. Al contrario degli uomini di scienza, e in modo simile invece alle forme del pensiero infantile, egli non sa passare davvero *dal particolare all’universale*, per cui affronta ogni evento come caso singolo e non sa far altro che ripetere, per abitudine, ciò che ha fatto in passato; per questo motivo è prevedibile, e di conseguenza vulnerabile. Se vi riflettiamo, vi è una stretta analogia tra due livelli: questa rete sociale umana conosce perché è fatta di *individui* che si collegano tra loro in una struttura d’*ordine superiore*, e comprende perché allo stesso modo unisce i *frammenti* del sapere in una visione *più globale*. La forma di narrazione che diciamo “multiprospettica” assurge qui a fondamento epistemologico, a forma del sapere.

Ricordiamo allora che nello stesso anno del *Dracula* esce a Parigi l’opera forse più nota di Émile Durkheim (1897), il grande fondatore degli studi sociali francesi. Il saggio sul *Suicidio* è la prima grande ricerca sulla devianza e, soprattutto, sulla delicatezza del rapporto – inevitabilmente conflittuale – tra il vissuto individuale e le norme sociali: applicazione particolare del principio per cui l’individuo non può organizzare la sua vita, non può formulare valori, non può neppure pensare al di fuori della sua appartenenza alla rete sociale. Stoker si muove, evidentemente, nello stesso clima culturale.

Dracula, rimasto bambino, ciuccia ciò che lo tiene in vita dal corpo degli altri: sangue come se fosse latte. Al contrario, essere adulti è collaborare, interagire, e dunque “scambiarsi sangue”. Con un’immagine di indubbia significatività, Lucy, la sfortunata amica di Mina, più volte vittima dei morsi notturni di Dracula e da questi ridotta in fin di vita, viene ripetutamente salvata da ingenti trasfusioni che coinvolgono più donatori amici. Alla suzione individuale ed egoistica del vampiro, il corpo sociale contrappone l’idea di una *condivisione collettiva* anche del sangue, dunque delle basi della vita (al tempo stesso, la tecnica della trasfusione si colloca, per quegli anni, al vertice della modernità e dell’innovazione in campo medico).

2.6. Restaurazione del vampiro

Come a tutti è noto, dopo essere nata sulla carta stampata la storia di Dracula continua soprattutto sugli schermi del cinema. Le versioni sono innumerevoli, anche se forse nessuna raggiunge l’intelligenza di costruzione dell’originale; noi ci limiteremo qui a considerarne solo alcune tra le più significative, a partire, quasi inevitabilmente, dalla prima, il *Nosferatu* di Friedrich Wilhelm Murnau, su sceneggiatura di Henrik Galeen, riconosciuto come uno dei maggiori capolavori del cinema muto. Per quanto il titolo e i nomi dei personaggi risultino trasformati – per un problema di diritti non concessi (mera questione di soldi) dalla vedova di Stoker – per un lungo tratto il film si rifà da vicino al romanzo originale, e per molti aspetti gli si può dire fedele. Tuttavia, dentro e soprattutto fuori del film, non siamo più nella Londra esaltata dalla modernità e dalla tecnologia al momento del passaggio di secolo, bensì nella Germania dei primi anni venti (il film esce nel ’22), in un contesto culturale avviato verso una ben diversa esaltazione di sapore tardoromantico, e fin troppo pronta a recuperare, e anzi a mitizzare, il valore dell’uomo singolo, superiore, isolato (non a caso *Nosferatu* colloca i personaggi, all’inizio della vicenda, in un ambiente tipicamente *piccolo borghese*, sottilmente schernito: vediamo tante tendine, gattini, fiorellini, salottini, famiglie amorose...). Se è vero che la vicenda del vampiro mette in scena uno scontro tra classi, vanno fatte però delle nette distinzioni: al *Vampiro* di Polidori, ove trionfava ancora il romantico predatore aristocratico, risponde il *Dracula* di Stoker ove l’aristocratico è affossato dal sopravanzare delle nuove istanze sociali, ma nell’ottica di Murnau queste ultime si ridisegnano in tutt’altri termini. Se Stoker aveva cercato di insegnarci come l’idea stessa di un uomo singolo, superiore agli altri per definizione, potesse essere proprio la radice del Male, è evidente che la lezione non ha toccato l’ambiente culturale tedesco che quindici anni dopo crede, probabilmente in buona fede, di trasporre il suo romanzo sullo schermo.

Murnau, beniamino di una cultura tedesca che si avviava agli illusori fasti del nazismo, cancella accuratamente tutti quei riferimenti alla rete sociale che avevamo visto essere al centro del romanzo di Stoker; nessun ruolo è dato ai vari personaggi di contorno, compresa Lucy o il dottor Seward, e lo stesso Van Helsing resta sullo sfondo, non si parla poi di trasfusioni di sangue né dei modi in cui i personaggi comunicano tra loro¹⁹. Per contro, il film introduce una decisiva variazione a proposito del modo in cui il vampiro può essere ucciso: secondo questa versione, il “Libro dei Vampiri” spiegherebbe che per mettere fine alla maledizione e alla vita del vampiro è necessario che una donna pura di cuore offra il suo sangue, passando con il mostro tutta la notte, fino al canto del gallo (in modo, s’intende, da costringerlo a esporsi alla luce del sole, ciò che secondo alcune credenze gli sarebbe fatale). Si parla di metter fine a un “incantesimo”, e il riferimento è palesemente fiabesco; appare certo interessante l’idea di introdurre nella storia del vampiro altri tipici motivi folclorici, ma è chiaro che questa versione riconcilia la storia del vampiro con l’ambito tradizionale dal quale Stoker l’aveva allontanata. In questo modo, osserviamo, l’azione attiva e violenta, maschile e vendicatrice, del classico paletto conficcato nel cuore e del taglio della testa, viene sostituita da una sorta di *condizione passiva* e femminile, come un abbandonarsi e mettersi a disposizione, non un *prendere* ma un *darsi*. Il vampiro, l’essere *super-umano*, non può in alcun modo essere affrontato e vinto, ma può soltanto perdersi da sé, per un romanticissimo *eccesso d’amore*.

Fortemente intrisa di romanticismo (come notarono subito anche i critici contemporanei, e si potrebbe parlare anche di una certa ispirazione wagneriana) risulta così la vicenda della generosa fanciulla che eroicamente offre la sua vita per un nobile sacrificio destinato a salvare l’umanità dall’angoscia del mostro, ma roman-

¹⁹Come nota Tarcisio Lancioni (2003), viene invece introdotta una esplicita tematica del *contagio*.

tica è anche la storia di lui, il Conte ormai al tramonto che vive una sola preziosa notte di felicità e d’amore, dopo la quale è giusto morire, piuttosto che tornare a una quotidianità senza speranza... Si noti pure che in questo caso la protagonista femminile, dopo avere sconfitto il mostro, si rianima un attimo, solo per morire poco dopo tra le braccia dell’amato marito: si aggiunge così un altro tocco di decadente romanticismo, impedendo il lieto fine che chiudeva invece il romanzo di Stoker²⁰.

In tale chiave, la stessa struttura concettuale della *lotta*, dell’*agire contro*, lascia il posto alla logica del *sacrificio*, dell’*essere-per-gli-altri*, quale unico vero modo di liberarsi dal Male. La fiaba della *Bella e la Bestia*, benché non appaia in alcun modo citata, riappare in filigrana. Per quanto il vampiro non sia passibile di riscatto o di trasformazione positiva, per affrancarsi dalla sua maledizione bisogna imparare a *stargli accanto*, a *non resistergli*, ad essergli *compagni*, trattenendolo finché non faccia luce. Perché quando fa giorno, finalmente, il vampiro scompare per sempre: riprendendo qui una credenza diffusa per la quale il vampiro si dissolve se prende luce... come sappiamo avvenire in effetti per l’immagine appena impressa su una pellicola foto o cinematografica – una connessione non priva di significato, ripresa anche in altri film sul vampiro. Ma l’idea che il vampiro si dissolva con l’alba ci riporta anche all’idea che gli sia propria la natura di un sogno, o di un incubo, come vedremo valere, in particolare, per Dreyer. È stata notata anche la contraddizione – apparentemente curiosa – tra la canonica assenza di ombra e di riflesso che ai vampiri è attribuita *nella letteratura*, e la centralità che tutt’al contrario, proprio a partire dal film di Murnau, l’elemento visivo “ombra” viene ad assumere *nel cinema*, come rappresentazione del vampiro. Murnau, si può supporre a difesa della capacità

²⁰Le componenti romantiche in *Nosferatu* sono riconosciute anche da chi comunque ricorda le differenze tra la chiave “espressionista” e quella del romanticismo classico; cfr. Bouvier e Leutrat 1981, cap. 6.

del cinema di agire come *specchio* del mondo, ci mostra nella scena finale come non sia vero che il vampiro non appaia negli specchi – un particolare poi non più ripreso dai successivi autori di film sui vampiri. Resta per tutti l'idea, esplicitamente formulata da Murnau, che il cinema ci offra in fondo una specie di *ombra* delle cose, una replica che del mondo ha perso la materialità palpabile e l'immediatezza. E forse proprio questo tratto apre la possibilità di far valere il vampiro anche, come metafora del cinema stesso.

2.7. Il vampiro e la macchina del cinema

Se il lavoro sull'*ombra* accomuna i due grandi film sul vampiro, di Murnau e di Dreyer²¹, nel *Nosferatu* si rileva tuttavia che, quasi come singolare contraddizione, pur trattandosi di uno dei capisaldi del cinema espressionista, lo stile in cui l'opera è realizzata è per certi versi (tanto più per un film di vampiri, s'intende) eccezionalmente realistico. Agli occhi dei contemporanei il film appariva ovviamente diverso rispetto a come può essere percepito da una sensibilità contemporanea, e la sua tensione verso un'intensa espressività era intesa come sforzo di concentrare il massimo della *verità* e dell'*autenticità* emotiva della vicenda, tanto che il film fu ammirato per la capacità di rendere “vera” una vicenda così inevitabilmente proiettata nell'universo fantastico. In questa prospettiva sono stati intesi anche certi “capricci” del regista, il quale volle sfuggire all'artificiosità delle ricostruzioni in studio, andando a girare le scene chiave in un autentico, vecchio castello della Cecoslovacchia. L'attore scelto per impersonare il vampiro, tal Max Schreck, era uno sconosciuto, ma fortemente votato alle tecniche della scuola di Stanislavsky, per la quale l'attore doveva cercare il massimo del realismo, annullando se stesso per identificarsi totalmente nel personaggio. E questo Schreck, in effetti, favorito anche dal suo nome (Massimo Terrore, in tedesco), si era calato tanto cocciutamente

²¹ Di questo secondo film parliamo nel capitolo seguente.

nella parte da voler indossare costantemente gli abiti di scena, e comportarsi da vampiro. Tutto questo aveva reso il film, alla sua epoca, fonte tanto di controversie culturali quanto di curiose leggende: tra le più significative, si può citare quella di chi sostiene che Murnau abbia usato un po' scherzosamente il nome di un attore noto solo nell'ambito del music-hall, ma che nulla aveva avuto a che vedere con il film, per coprire forse il fatto che non c'era nessun attore: *Nosferatu* era il regista stesso, o magari chissà un vero vampiro, convocato per ottenere un inedito livello di realismo... Quasi ottant'anni più tardi, in un film uscito nel 2001 con il titolo *Shadow of the vampire* (*L'Ombra del vampiro* nella versione italiana) il regista Elias Merhige e lo sceneggiatore Steven Katz si riallacciano a queste leggende per realizzare un'opera singolare ed arguta, di notevole interesse per il nostro discorso²². Presentandosi dichiaratamente come *meta-film*, questo testo intrigante assume a proprio oggetto *il farsi dell'altro film*, i modi insospettabili della sua realizzazione, i suoi retroscena, insomma il suo *backstage*. Si noti la continuità: a suo modo anche Stoker nel romanzo aveva messo in evidenza un vero e proprio “*backstage*” della scrittura, fatto di persone che battono a macchina i capitoli che leggiamo, di giornali cercati in biblioteca per essere trascritti e inseriti nel romanzo, di rulli di fonografo da portare sulla pagina scritta... L'idea era che il racconto potesse assumere il suo senso, e il suo valore di verità, solo se noi lettori fossimo stati resi partecipi della sua costruzione, della sua peculiare autorialità diffusa e del molteplice combinarsi di sguardi che lo aveva reso possibile. Non ci meraviglia dunque se cent'anni più tardi qualcuno abbia pensato di mettere in scena al cinema il *backstage* della storia del vampiro, conducendoci a riflettere sul rapporto tra il personaggio leggendario e la figura del regista, o se vogliamo – metaforicamente – tra l'*occhio* e la *macchina da presa*.

²² Per un'analisi più dettagliata di questo film, si veda Ferraro 2005.

In questa sorta di *docu-fiction*, assistiamo così ai momenti in cui Murnau gira le scene chiave del *Nosferatu*, ma in un crescendo di impietosa demitizzazione vediamo anche Murnau come un esaltato, arrogante nel celebrare la propria genialità, considerato “fanatico” dai suoi stessi collaboratori; lo vediamo chiedere un sottofondo di musica wagneriana quando lavora, ne cogliamo tutta una gamma di perversioni sessuali, lo vediamo abbandonarsi agli stupefacenti tra una fase e l'altra della lavorazione del film – peraltro alla pari dell'intera troupe, incluso perfino il gatto. Si sottolinea anche, di Murnau, la completa *negazione del lavoro di gruppo*: l'assoluto isolamento personale in cui il regista opera fa sì che i suoi stessi collaboratori non sappiano cosa si stia girando, e svolgano quindi con difficoltà il loro lavoro.

Il tema del *sacrificio* viene posto immediatamente, nel dialogo tra il regista e l'attrice protagonista, con un gioco di rinvii molteplici: sacrificare la propria vita per salvare quella degli altri, sacrificarsi per amore, per l'arte, per gioco sessuale... Il parallelo con *King Kong*, inevitabile, tocca alcuni nodi centrali della vicenda, investendo soprattutto l'ambiguità irresolubile tra lo svolgersi degli eventi e la sceneggiatura che li anticipa. In modo significativamente vicino a quanto abbiamo osservato per il personaggio del regista in *King Kong*, nella sua esasperata ricerca di realismo Murnau cerca qui di far *accadere* realmente gli eventi che vuole filmare, aspirando a riprendere ciò che è senza l'interposizione della *recitazione*: dunque nella parte di *Nosferatu* egli mette un *vero vampiro*, il quale avrebbe accettato in cambio di potersi poi servire, una volta terminato il film, del sangue della bella attrice protagonista. La trovata consente di condurre all'estremo la ricerca di verità che era stata di Murnau, mostrandoci il personaggio fantastico del vampiro nella sua più realistica quotidianità, preoccupato da problemi economici e di estetica, preso da momenti di nostalgia, di vergogna, di stizza, o intento alle sue puntuali

osservazioni di attento – e quanto mai competente – lettore del romanzo di Stoker.

L'opera di Merhige pone evidentemente il problema della “verità” del cinema, indicato qui come uno strumento scientifico destinato a fissare indelebilmente la memoria degli eventi. Significativamente, il film si apre contrapponendo l'immagine di un occhio e l'obiettivo di una macchina da presa: come dobbiamo pensare la relazione tra queste due forme del *vedere*? Subito dopo, in effetti, ci troviamo ad assistere a una delle primissime scene del film di Murnau, girata sotto la direzione del regista: guardata attraverso la macchina da presa, la scena – in bianco e nero e silenziosa – è del tutto simile all'equivalente originale, ma appena il regista dà lo «Stop», l'inquadratura riprende i colori e l'audio, mentre l'attrice esce vistosamente dal ruolo recitato per tornare se stessa. Aggiungiamo che, quando dirige la scena, il regista indossa un paio di spessi occhiali neri che sembrano renderlo cieco: egli può vedere soltanto attraverso l'occhio della cinepresa, poiché è allo strumento che egli *delega* la sua visione. È dunque, il cinema, un'*ombra* del reale, oppure si arroga la costruzione stessa di ciò che propriamente “è reale”? In effetti, mentre si svolgono le ultime fasi della vicenda e il vampiro sembra prendere il sopravvento, il regista disegnato nel film lo ferma con queste gelide parole: “Tutto quello che non è inquadrato, non esiste”, e del resto in un passaggio sottile della vicenda veniamo a sapere che è toccato ora al regista, o più precisamente al cinema, il privilegio di promettere al vampiro la *vita eterna*. In un altro momento, ricco di un'intensa espressività, vediamo poi il vampiro alle prese con un proiettore: il vecchio Conte gira la manovella e delle luci informi proiettano immagini confuse su una tela, poi egli pone la sua mano davanti al proiettore, ed è l'ombra delle sue lunghissime dita a essere proiettata, l'*ombra* appunto delle dita del vero vampiro; a questo punto egli, affascinato, inverte la direzione dello sguardo, e puntandolo sull'interno della macchina vede lì dentro il paesaggio,

disegnato sulla pellicola. La metafora è davvero ben costruita: possiamo leggerla come un invito a non limitarci a essere spettatori di quanto è proiettato sullo schermo ma a comprendere che su quella tela è la nostra ombra che viene mostrata – noi non siamo esterni al processo, ma vi siamo implicati. È dunque necessario ciò che nel gergo del cinema è proibito: *guardare in camera*, spostando la nostra attenzione dalla tela alla macchina, vale a dire ai *processi* che reggono il funzionamento del nostro immaginario.

L'equivalenza tra vampiro e cinema, e poi tra vampiro e regista, è annunciata fin dalle battute iniziali del film, quando l'attrice osserva che mentre il pubblico del teatro le dà vita, quella "cosa" – la macchina da presa – gliela prende. Molte letture di questo film concordano: il punto centrale è l'accusa di vampirismo rivolta al cinema, sulle basi della sua ambizione a catturare la realtà e, fissandola, renderla più vera, giungendo a pretendere di sostituire questa *ombra* ch'esso produce all'esperienza della vita direttamente vissuta. Ma si noti quanto tale posizione inverta quella assunta dal romanzo di Stoker: come là – all'inizio del secolo che avrebbe segnato tra l'altro proprio la presa d'atto della centralità del linguaggio – quest'ultimo era visto come strumento del controllo degli umani sulla realtà e come condizione di superiorità sul Mostro, qui, in un clima culturale "postmoderno", il linguaggio (e ogni forma di rappresentazione o di cattura del reale, o di sua "mediatizzazione") diventa esso stesso il Mostro che s'impone alla nostra esperienza, e che a tradimento la sostituisce. Questa realizzazione del *Nosferatu*, sovrastata dall'inarrestabile voracità di una macchina da presa che tutto succhia e divora, ricorda del resto da vicino quella particolare alterazione dei modi di testualizzazione televisiva che oggi chiamiamo "reality", e che domina la scena mediatica.

In questa visione, dobbiamo dunque intendere, il Male esiste perché è presente primariamente nel nostro sistema di rappresentazione e di pensiero. Per questa ragione, potremmo pensare,

Murnau ha potuto alla sua epoca dedicare a un essere fantastico come il vampiro un film dai modi così eccezionalmente realistici. In effetti, il vampiro esisteva davvero; più precisamente, a Murnau si fa dire che non esiste Schreck, *non esiste nessun attore*, ma un uomo, al tempo stesso "trovato in un libro" eppure tanto vero da rovesciare i rapporti tra realtà e illusione cinematografica: non un uomo che recita il personaggio, ma qualcuno cui Murnau ha chiesto di *recitare la parte di un attore* intento a interpretare un vampiro... I rapporti sono rovesciati, dunque; non c'è più separazione tra il mostro e il libro da cui ha preso realtà, tra il linguaggio del cinema e la sua capacità di inesorabile rappresentazione, e se vogliamo tra il celebrato "realismo" del cinema di Murnau e il suo agire come finzione totale, che non lascia altra realtà che non sia quella del linguaggio stesso. Come si vede, non siamo lontani dalla posizione che abbiamo visto espressa in *King Kong*: il cinema proietta i nostri mostri interiori, e non riusciremo mai a definire la linea che separa il reale dall'immaginario, poiché in definitiva tale linea non esiste, e la nostra realtà in certo modo è il nostro immaginario.

2.8. Teatro delle ombre

Le versioni cinematografiche del *Dracula* successive a quella di Murnau, pur non riprendendone la soluzione fiabesca²³, recuperano molti elementi tipici di un vecchio romanticismo ammantato di castelli diroccati su picchi inaccessibili, abbazie abbandonate, grandi sale dalle arcate gotiche, e così via. Per riferirci a un esempio celebre e rappresentativo, tale è ad esempio la studiata ambientazione del fascinoso e leggendario *Dracula* con cui Tod Browning lanciò Bela Lugosi nel 1931. Anche questa versione operava in effetti alcune significative trasformazioni alla storia narrata da Stoker

²³ Fa eccezione il *Nosferatu* di Werner Herzog, che si presenta del resto esplicitamente come rifacimento del testo di Murnau – anche qui, comunque, con significative differenze.

(la sceneggiatura era del resto ispirata alla riduzione teatrale di Deane e Balderston, anziché direttamente al romanzo). La figura di Dracula (che in effetti ricorda più il *Vampiro* di Polidori che non il personaggio di Stoker) è resa come quella di un affascinante *viveur* che si aggira perennemente ammantato in un frac nero, e la fase iniziale nel castello in Transilvania è ridotta al minimo, per spostare subito l'azione nel "bel mondo" di una Londra notturna e brillante. Dracula conosce Mina e Lucy a teatro (ove si esegue musica di Wagner), e Lucy è immediatamente conquistata dal nobile straniero: entrambe le donne concordano nel trovare il Conte "affascinante", pur se Mina dichiara di preferire qualcuno di più "normale", come il suo John Harker, proprio per paura di cadere come l'amica in un eccesso di *romanticismo*.

Di fatto, il fidanzato di Mina diventa qui un vero, diretto rivale del Conte seduttore, che va mietendo vittime tutte femminili: di conseguenza, egli non fa parte di un gruppo che cerchi di contrastare il vampiro ma conduce una sua contesa isolata e autonoma, che lo mette più volte in contrasto con lo stesso Van Helsing. Dracula non si trova a lottare con una rete di persone fra loro coordinate, bensì a scontrarsi separatamente con la scienza di Van Helsing e con l'ostinato rivale in amore. Ed è in effetti solo il primo a poterlo sconfiggere, perché sul secondo il Conte risulta indubbiamente avere la meglio: si dice infatti che lui e Mina "hanno congiunto il loro sangue", e quest'ultima dichiara esplicitamente al fidanzato che la loro relazione è finita.

La storia rivitalizza *in positivo* la capacità del vampiro di sintetizzare quel mondo passato che era stato per Stoker il bersaglio di un attacco perfettamente organizzato; il senso del romanzo originale è banalizzato e stravolto, o forse dovremmo dire debitamente narcotizzato. La carica erotica del vampiro, sotterranea ed eterodossa all'inizio del secolo, diventa col passare dei decenni un tratto sempre più esplicito e prevedibile; ma il fascino del Male appare in ef-

fetti tanto più innocuo quanto più risulta un'assegnazione d'ufficio: in questi racconti Dracula è un seduttore seriale, un dongiovanni tardivo che obbedisce a un suo bisogno di sopravvivenza, non un essere mosso dalla *forza dell'amore*.

Fino a che, quasi un secolo dopo il romanzo di Stoker (siamo nel 1992), un altro grande del cinema, Francis Ford Coppola non decide, con la complicità dello sceneggiatore James V. Hart, di raccontare a sua volta la vicenda di *Dracula* ripartendo da capo dal testo originale: il film s'intitola in effetti *Dracula di Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*). È subito evidente allo spettatore che il film di Coppola ridefinisce la vicenda di Dracula facendone una storia d'amore, o quanto meno uno strano, ambiguo composto tra passioni diversissime, che uniscono in un film denso di emotività la violenza di uno scontro feroce, dai tratti animaleschi e primordiali, al senso infinitamente struggente di un amore immortale e al tempo stesso impossibile. Questa duplicità, che sarebbe sciocco considerare soltanto quale ricetta di un cocktail particolarmente appetibile al pubblico, è alla radice del valore, drammatico e concettuale, proprio a questa nuova versione della vicenda del vampiro.

Il romanzo di Stoker, per quanto fosse strutturalmente complesso, poggiava su una contrapposizione valoriale semplice e netta. L'affermazione dei valori di socialità e cooperazione richiede da un lato un manipolo di persone animate da buoni sentimenti, e per contro il mostro, lasciato nel buio totale di una negatività non spiegata e mai assunta in prospettiva interna – Dracula, s'è detto, costituisce un caso singolare di protagonista dalla soggettività oscurata. Ben diverso è dunque il disegno di questo film in cui non c'è alcun personaggio interamente positivo né interamente negativo. Le protagoniste femminili tradiscono consapevolmente e volontariamente i loro mariti, e la stessa eroina, Mina, a un certo punto dice a se stessa: "Forse sono una donna cattiva e volubile". Anche lo scienziato, Van Helsing (definito a un certo punto "un infame vecchio

pazzo”), pur mantenendo il suo ruolo decisivo, è presentato come sgradevole e sinistro, dotato di troppi misteriosi poteri e troppe misteriose conoscenze per essere del tutto “innocente”. Ma la trasformazione più vistosa è, ovviamente, quella che tocca la figura di Dracula: trasformazione ottenuta soprattutto tramite l’introduzione di un prologo destinato a *motivare* l’efferatezza del personaggio. Ci si spiega infatti che egli era all’origine uno strenuo difensore della fede nella lotta contro i Turchi, oltre che marito appassionato. La sceneggiatura rielabora il motivo delle *false lettere* contenuto nel romanzo di Stoker, rovesciandolo nella falsa missiva che avrebbe comunicato alla moglie la morte in battaglia del Principe: la donna, romanticamente disperata, si sarebbe quindi suicidata, gettandosi dalle alte mura del castello.

L’origine della ferocia di Dracula sta dunque nella rabbia per la perdita dell’adorata compagna, ed è più precisamente reazione a quanto afferma il sacerdote: la donna, essendosi tolta la vita, sarà dannata per sempre. Ciò che l’antico principe mette in dubbio è la correttezza della giustizia divina, poiché una legge così inesorabile si applicherebbe ciecamente anche alla compagna di un uomo che avrebbe dovuto invece essere ricompensato per il grande aiuto dato alla Chiesa di Dio. La decisione di unirsi ai “poteri delle tenebre” avviene dunque sulla base di un giudizio etico estremo, che coinvolge la stessa legge suprema, la stessa figura divina, in una totale *ambiguità di valori* e in una persistente *duplicità di definizione*.

Nel seguito del film, il personaggio di Dracula resta costantemente *duplice*, anzi *molteplice*: ora giovane principe colto e innamorato, ora vecchio sanguinario e vendicativo, ora nobiluomo amareggiato e infinitamente malinconico, ora mostro dall’aspetto e dagli istinti animaleschi... Il principio di un’entità una e insieme molteplice, che in Stoker aveva caratterizzato gli avversari di Dracula, lasciando quest’ultimo in un’oscura e indifferenziata identità, passa qui sul vampiro – e questo segna forse la differenza più profonda nel modo

in cui è ritessuta la trama e la logica della narrazione. Siamo tutti contaminati e soggetti a una multipla lettura? Di certo, una nuova soggettività motiva dall’interno le scelte del protagonista: in questa prospettiva che tutto reinterpreta, assumono finalmente un valore chiaro e decisivo le parole, già presenti nel romanzo originario, che Dracula rivolge a Jonathan al momento di firmare il contratto d’acquisto: “Sono impaziente di percorrere le strade della vostra Londra, di trovarmi al centro di quel turbinio, di quel trambusto di umanità... dividerne la vita, i cambiamenti, le morti...”. Queste parole acquistano, un secolo dopo, un valore che inizialmente non possedevano, e il fatto che l’epilogo fatale sia ciò che il Conte consapevolmente cerca è solo una faccia del suo pensare più intimo: Coppola sovrappone visivamente il documento da firmare al ritratto di Mina. Poco più avanti, quando Dracula parla del potere del destino, e della possibilità che uno “scopo” sia in grado di alterare i poteri del tempo, egli prende in mano il ritratto di Mina che Jonathan porta con sé, e parla di un “vero amore”. E ancora, subito dopo, interrogato dal suo giovane interlocutore, commosso parla della sua sposa perduta. Questa costruzione porta lo spettatore a identificare tanto lo “scopo” che muove il destino di Dracula con l’amore quanto a identificare l’antica sposa di Dracula, mai dimenticata e sempre cercata, per quattrocento anni, con l’attuale fidanzata di Jonathan – due figure che la sceneggiatura fonde qui nella stessa persona, dando un fulcro operativo alla fondamentale *duplicità* che regge tutto il congegno narrativo. Visivamente, la stessa Winona Ryder interpreta entrambi i ruoli; *al cinema*, è possibile. Dracula non ci appare più qual era nel racconto originale, un vecchio aristocratico che fugge da un castello ormai in rovina, bensì quale nuova realizzazione di quella eminente costruzione narrativa, dal forte valore mitizzante, che vede un essere superiore, invincibile nel suo stato, “farsi umano” e dunque mettersi in pericolo proprio in quanto desideroso, per amore, di condividere

lo stato umano, con tutta la sua fragilità, le sue derive passionali, i suoi rischi (ne abbiamo già visto nel caso di King Kong un esempio significativo). Così questo essere, rinunciando per amore ai privilegi che lo rendono praticamente invulnerabile, si avvia più o meno consapevolmente (e assai romanticamente, bisogna aggiungere) verso la sua fine.

Dopo l'arrivo di Dracula a Londra, il suo carattere duplice è ancora sottolineato tramite la contrapposizione dei suoi approcci a Lucy e a Mina. Lucy, di cui qui è accentuata l'originaria predisposizione alla dissolutezza, vale bene a costituire una coppia contrastiva con Mina, evidenziando quest'ultima come giovane schiva e irreprensibile – tratto necessario poi per lavorare sulla sua specifica forma di *duplicità*. Dracula si presenta, nei confronti delle due donne, come due entità completamente diverse: demoniaco animale primordiale con Lucy, raffinato principe straniero *à la page* con Mina.

Quella con Mina è una vera storia d'amore, che nulla ha a che vedere con la tipica seduzione esercitata in altri casi dalla figura del vampiro, e palesemente si fonda sul fatto che la storia attuale duplica, e riprende, quella che anticamente aveva legato il nobile transilvano alla donna che ora misteriosamente rivive in questa giovane londinese. Mina si trova così posta a sua volta in condizione di *duplicità*, combattuta tra il più comune e familiare affetto per Jonathan, il piccolo borghese che sta per sposare, e l'attrazione romantica che prova per l'affascinante e misterioso principe straniero. *La realtà d'ogni giorno*, e lo sfrenarsi dell'*immaginario*? Certo è che quando Jonathan torna a dare finalmente notizie di sé, e Mina lo raggiunge per la celebrazione del matrimonio, ella manda all'amato Principe una lettera d'addio che sembrerebbe definitivo, ma quando poi il principe torna ancora da lei, Mina è pronta a ripiombare tra le sue braccia, per una grande e intensissima scena d'amore, in cui lei stessa insiste per celebrare l'unione con Dracula, bevendone il sangue.

Ma di chi Mina è in effetti innamorata? Giacché è solo a questo punto della storia che il Principe, rivelandole finalmente la sua duplice identità, le offre una desolata descrizione di sé tramite l'immagine *percepita dagli altri*, costruita sulle *parole degli altri*. “Un mostro”, dunque, o peggio ancora “Io non sono niente”: perché sa che per gli altri lui è soltanto il Non-Soggetto del romanzo di Stoker (ciò che, notiamo, dà un senso preciso all'assenza di un'immagine restituita dallo specchio). La persona di Dracula è in effetti il luogo di uno scontro senza possibilità di soluzione tra una rappresentazione e una soggettività interna e privata, condivisa con Mina, e una rappresentazione esterna, elaborata dalla collettività circostante. Di certo, noi capiamo che l'identità dipende dallo *sguardo* che si adotta per definire le persone e le cose.

Duplice, e in qualche modo internamente contraddittorio, diventa lo stesso spettatore, il quale è in qualche misura portato a vivere un'esperienza analoga a quella provata da Mina, che inevitabilmente sente al tempo stesso attrazione e odio. Nel sovrapporsi delle due opposte percezioni e definizioni, la condanna pubblica e l'ammirazione privata, il congegno di costruzione testuale può permettersi addirittura di non prendere posizione, di non dichiarare l'una percezione più vera o più giusta dell'altra.

Di solito, tocca al finale di una storia chiarire il vero sentire dei personaggi. Ora qui nel finale i membri del gruppo guidato da Van Helsing riescono a ferire gravemente Dracula, ma non ad ucciderlo, compito che – su indicazione dello stesso Jonathan – viene riservato a Mina. Suprema duplicità, densa di un'estrema, romantica intensità, ma anche di senso: la donna dichiara ancora il suo amore, e bacia sulla bocca l'orrendo vampiro sanguinante (un'altra splendida resa visiva della coppia della *Bella e la Bestia*); ma sarà proprio l'amore, “l'amore più forte della morte”, e non la riprovazione o la vendetta, a guidare la sua mano mentre affonda la spada nel cuore e poi recide la testa dell'amato, liberandolo così dalla sua maledizio-

ne. Il gesto di Mina, è chiaro, ha un doppio valore, e diversissimo, a seconda che lo si consideri nel contesto dell'intimità della coppia oppure nei confronti della società, rappresentata dal gruppo che sta attendendo all'esterno. Eterno amore o inesorabile punizione: nemmeno i gesti estremi hanno in se stessi un valore definito.

2.9. Con gli occhi del vampiro

Il film riprende molte delle componenti di "modernità" presenti nel romanzo di Stoker, facilmente enfatizzate nella trasposizione sullo schermo (parliamo ad esempio della macchina da scrivere, del treno, del registratore fonografico a cilindro), alcune altre le aggiunge, come ad esempio la citazione di Madame Curie, ma soprattutto una ne introduce cui assegna un posto del tutto centrale. Si tratta del cinema, ovviamente: il cinema che offriva proprio in quegli anni (siamo, ricordiamo, nel 1897) le sue prime, stupefacenti realizzazioni. La novità è che Dracula è un cinefilo, e che ciò di cui va alla ricerca nella sua prima esplorazione di Londra è proprio il cinema, e nello spazio del cinema avrà inizio la sua moderna storia d'amore con Mina. Ma non si tratta solo di una pur significativa ambientazione. Ricordiamo come il *Dracula* di Stoker fosse redatto in modo da rendere visibile lo spessore e la varietà della scrittura, facendo della lingua una vera protagonista della storia; rifacendosi a un libro sulla parola e sulla scrittura, Coppola traspone il discorso dalla letteratura al cinema, rendendo le immagini che vediamo quasi altrettanto *non trasparenti* di quanto s'è detto per la scrittura di Stoker. Fin dalle prime scene, ci viene insistentemente ricordato che stiamo guardando un film: tutta la parte iniziale, compresa la scena del suicidio della moglie di Dracula, è girata in chiave totalmente fiabesca e irrealistica, culminando nella lotta tra soldati cristiani e turchi, dove la ripresa in controluce dà la netta impressione che si tratti di semplici *silhouette* che disegnano la loro ombra su uno sfondo rosso: la sensazione è in effetti quella di trovarsi di fronte a uno di

quei diorami animati che hanno preceduto la nascita del cinema. Ma più avanti nel film questo ci è esplicitamente confermato, poiché rivediamo una scena quasi identica, che però questa volta non fa "parte" del film ma vi è inclusa come cimelio dell'archeologia del cinema. Siamo appunto nella sala ove Dracula si reca con Mina a vedere alcuni tra i primi film della storia del cinema, e in quel caso si tratta indubbiamente dell'esposizione ai curiosi di un diorama... Come dire, dunque: il film che vedete non racconta soltanto una storia, ma parla del cinema stesso, della natura delle sue rappresentazioni e delle radici del suo fascino. Ma tutto il film è ricco di elementi che sottolineano l'artefatto cinematografico, come nel caso dell'impiego delle *iridi* in apertura di scena – un uso arcaico praticamente scomparso dal linguaggio attuale. Questo meccanismo del "cinema nel cinema" culmina però con la grande scena dell'incontro tra Dracula e Mina. Qui si finge che un vecchio spezzone di film sia inserito all'interno del film che stiamo guardando: una lenta, evidente iride in apertura dà il via a una ripresa abilmente *anticata* nei toni cromatici e nell'irregolarità del ritmo delle immagini; sullo sfondo, si ode una voce che annuncia l'apertura di un cinema, "la nuova meraviglia del mondo"; ed è chiedendole dove può trovare il cinema che Dracula inizia il suo discorso con l'amata Mina. L'inizio, o se si vuole la ripresa, dell'amore tra i due, avrà per sfondo la proiezione di vari spezzoni del cinema delle origini, in cui si allude al classico dibattito tra cinema realistico e cinema come sogno e visione. Grande *mediatore tra la realtà e l'immaginario*, è appunto il cinema che consente ai due innamorati di vivere al tempo stesso su due piani di realtà così diversi, riattualizzando secoli passati, duplicando se stessi e quanto li circonda. Non casualmente, un altro aspetto specifico del linguaggio cinematografico su cui Coppola insiste è la *soggettiva*, cioè l'inquadratura che ci arriva direttamente dagli occhi di un personaggio – nel caso, Dracula. È proprio il linguaggio del cinema, dunque, che porta alle

estreme conseguenze il rovesciamento di quel principio d'esclusione della soggettività del vampiro che era saldisimo nel romanzo di Stoker. Il cinema è "scienza", dice il protagonista, e il cinema, vediamo, è illusione, artificio, tecnica affabulatrice, magia che ci porta avanti e indietro nel tempo, linguaggio della soggettività. Se dunque Dracula ci "porta al cinema" insieme a Mina, è forse perché fa di se stesso – essere multiforme e notturno, nobile e abietto, eterno e inconsistente, invincibile e immaginario – la metafora stessa dell'arte e del linguaggio cinematografico?

Se da un lato si può accusare il personaggio – come il cinema, appunto – di un eccesso di arte ammaliatrice e messa in scena, di una pericolosa capacità d'ipnosi e di un eccessivo desiderio di "essere guardato", si può però dall'altro lato leggere nel film un significativo parallelo tra cinema e sentimento amoroso, poiché l'uno e l'altro ci conducono a *vedere il mondo con gli occhi di un altro*. Nel secondo incontro d'amore dei due, complice l'assenzio, che il cinefilo Dracula loda come "afrodisiaco dell'io", e poi ancora nel più drammatico dei loro incontri amorosi, Mina si sforza in effetti di *vedere con gli occhi del suo amato*, e almeno in parte sorprendentemente ci riesce. Non possiamo seguire tutti i riferimenti che questo film cinefilo dedica allo *sguardo* e al *vedere*, ma ricordiamo almeno come il protagonista si presenti visivamente diverso a seconda di chi lo guarda, o di come, nei confronti di Mina, esprima un «Non vedermi» quando è in forma animalesca, e subito dopo un «Vedimi, vedimi adesso» quando ha assunto la forma di elegante principe straniero. La "verità" offerta dal cinema – possiamo intendere – consiste in questa possibilità di attraversare più sguardi, di cogliere la molteplicità delle identità e delle prospettive di senso. L'impressione, alla fine, è quella di trovarsi di fronte a un film che racconta due storie diverse: una vicenda tra le più cariche d'orrore e una dolce e commovente storia d'amore, certo, ma anche la trama del classico romanzo di Stoker e il disegno che una narrazione

seconda vi ricama al di sopra, e poi la storia del vampiro e la storia del cinema, o come si direbbe in semiotica la vicenda lontana che viene *enunciata* e l'avventura presente della sua *enunciazione*: da un lato un prodotto di un immaginario poco preoccupato di veridicità, dall'altra qualcosa di più angosciosamente e sottilmente *vicino*. Se pensavamo che i due piani potessero essere ben distinti, in modo da tenere a distanza *l'orrore* da *noi*, non c'è dubbio che questo film ci invita a ricrederci.

Ma possiamo vederla anche così. Alla fine dell'Ottocento, era possibile riconoscere nel romanzo di Stoker una *presa di distanza* rispetto alla figura tipica dell'eroe romantico, a favore di una nuova socialità e di un nuovo quadro epistemologico che portasse a una conciliazione tra l'oggettivismo positivista e le nuove scienze della soggettività. Ma alla fine del Novecento, convinti che nulla esista fuori della nostra soggettiva costruzione del reale, è possibile sostenere l'identità tra proiezione dell'immaginario e conoscenza, e se la metafora dello scambio di sangue poteva risultare perfetta nel primo caso, può valere qui la metafora più complessa di una sorta di *scambio degli sguardi sul mondo*, che investe non solo il sapere, ma anche i modi del sentire, e le passioni. All'epoca di Stoker, il Male era del resto ancora *là fuori*, circoscritto in un Mostro indecifrabile che si poteva combattere dall'esterno, magari come residuo di *un mondo che non era più il nostro*. Ma Coppola propone un interesse per la dimensione *storica* della figura di Dracula che non giudichiamo casuale: il suo film si apre significativamente con un riferimento all'epoca delle grandi guerre dei Cristiani contro gli Infedeli, emblema oggi per noi di un'illusione barbara, tanto a suo tempo celebrata quanto per noi intollerabile. Quella ferocia un tempo esercitata in nome di Dio, oggi riciclata in nome dell'imposizione della Democrazia Occidentale, non ci appare in effetti lontana da quella attribuita a Dracula. La duplicità di questi sguardi sul mondo non ci risparmia.

Capitolo terzo

Non-morti

3.1. Carmilla, un altro amore al di là della morte

Il vampiro di cui abbiamo parlato nel capitolo precedente è per definizione un personaggio lontano e spaventevole, crudele e inumano. I suoi poteri speciali (ciò che *può* e ciò che *sa*) lo pongono al di sopra di noi, e le esigenze della narrazione, o meglio le esigenze dei significati che attraverso questa si vogliono esprimere, ne fanno un antagonista impari. Anche quando il vampiro si umanizza e si fa seducente, questo è un inganno destinato a occultarne la vera natura. La più elaborata versione di Coppola presenta però una configurazione diversa, poiché l'umanizzazione di Dracula viene non solo sottolineata ma anche trasposta su un piano di veri sentimenti e vere identità: tanto che, come abbiamo osservato, il mostro muore proprio *perché* si è fatto umano, in certo senso eccessivamente umano... Esiste in effetti un'altra tradizione in cui il vampiro, il non-morto, pur dotato di inevitabili specificità, si muove però sul nostro stesso piano, prova sentimenti analoghi ai nostri, ci sta vicino con affetto sincero...

È facile osservare, del resto, che la paura dei morti può avere due aspetti, a seconda che si pensi a un defunto che ci è estraneo oppure a una persona che ci è stata cara: in quest'ultimo caso, timore e tenerezza, orrore e nostalgia possono mischiarsi in modo inscindibile, e l'ambiguità tra vita e morte può diventare una sorta di crepuscolo consolatorio e impossibile, destinato ad

allontanare illusoriamente il distacco definitivo. Ed è noto d'altro canto come talvolta accada realmente che persone che hanno subito una perdita inaccettabile abbiano l'impressione concreta di vedere ricomparire il loro defunto.

Anche Stoker prefigurava in effetti quest'altra condizione, nel momento in cui raccontava ciò che segue la morte di Lucy, con lo strazio degli amici che devono accettarne l'irrimediabile fine, e anzi decretarne il distacco definitivo. Ma quest'altra faccia del rapporto con i non-morti ha dato origine a un diverso tipo di racconti – che, va detto subito, possono sfociare in un senso di orrore anche più profondo, oltre che più crudele. Un rimarchevole esempio, di cui non potremmo non parlare, è in tale prospettiva *Carmilla*, racconto lungo del dublinese Joseph Sheridan Le Fanu, pubblicato per la prima volta nel 1871, e poi incluso l'anno seguente nella raccolta chiamata *In a glass darkly*¹. Le Fanu era un intellettuale, giornalista e scrittore di professione, cresciuto però in un villaggio contadino ancora ossessionato da arcaiche superstizioni; i suoi racconti sembrano in effetti, ancora una volta, voler rileggere le antiche credenze riconoscendo loro una rinnovata validità, ridefinita dall'inquadramento in un nuovo contesto culturale. Come osserva Julia Briggs, “tutta la sua opera è profondamente pervasa di elementi e modelli tipici del folklore, ed è questo a conferire ai suoi racconti grande forza di persuasione”². In particolare, la storia di *Carmilla* sembra fare il punto sul romanzo gotico della prima stagione (quello della Radcliffe, di Walpole, di Maturin, di Lewis) per anticipare i futuri sviluppi del genere, proponendosi quasi come *paradigma* del nuovo modo di intendere il fantastico e di spiegarlo. In questo racconto Le Fanu sembra in effetti voler giocare sulle relazioni intertestuali, lavora-

1 Il lettore italiano potrà trovare tale raccolta tradotta all'interno di Le Fanu 1990.

2 Briggs 1977, p. 30.

re sul genere per discuterlo, esplorandone la portata emotiva e le virtualità di sviluppo.

Abbiamo visto quanto importante fosse, nelle fiabe, l'opposizione tra spazio *naturale* e spazio *culturalizzato*. E abbiamo visto anche come, già in quell'ambito, se la natura rappresentava per statuto una minaccia, ospitando mostri e orchi antropofagi, le storie più interessanti lavorassero sui *confini*, avvicinando i mostri a un terreno in origine loro negato. Ma i nuovi personaggi che compaiono sulla scena gotica (ombre, doppi, automi, riflessi, vampiri...) abbandonano progressivamente gli spazi naturali – probabilmente anche perché questi sono divenuti ora luoghi destinati alla ricomposizione dei conflitti di un soggetto toccato da problematiche nuove, incapace spesso di vivere le convenzioni sociali e desideroso semmai di allontanarsene, respirando quel senso del *sublime* che Burke (1757) aveva così dettagliatamente indagato quasi un secolo prima. Il mostro ora frequenta i castelli, i balli, i teatri, o magari come Dracula decide di trasferirsi nella civilissima Londra, insomma abita un tessuto urbano: indice della revisione di un simbolico *altrove* e di un simbolico *altro* che sempre più si interiorizzano; il gotico inquieta proprio perché ogni spazio può essere invaso dalle presenze più ambigue.

Narratrice primaria della storia di *Carmilla* è Laura, una ragazza che vive con il padre e due governanti in un isolato e pittoresco castello della Stiria. Della sua fanciullezza non ha ricordi particolari, se non quello di una notte in cui, forse in sogno e forse no, vide accanto al suo letto una giovane donna in ginocchio. La ragazza l'aveva accarezzata, si era sdraiata accanto a lei e l'aveva fatta riaddormentare; al risveglio, Laura era stata colta da una sensazione dolorosa, come di una puntura di spillo nel petto... Si era trattato appunto di Carmilla, il tenero e fragile mostro protagonista di questa vicenda, una bellissima fanciulla, dolce e languida, misteriosa ed estremamente romantica: una ragazza interiormente tormentata,

affettuosa e sognatrice, disperatamente bisognosa di un amore sincero. Assai significativamente, il suo personaggio presenta una forte analogia con la narratrice: hanno entrambe la stessa età, la stessa sensibilità, la stessa carica emotiva... hanno insomma la possibilità di *rispecchiarsi* l'una nell'altra.

Anni dopo quel primo evento (la narratrice ha ora diciannove anni), nei pressi del castello accade un incidente: una carrozza si capovolge. La misteriosa nobildonna che ne scende, insieme a una ragazza, appare molto inquieta, poiché deve urgentemente proseguire il viaggio ma al tempo stesso ritiene che la figlia, Carmilla, a causa dell'incidente non ne sia in grado. Così la famiglia si offre di tenere la ragazza al castello per qualche mese, e presto nasce tra Laura e Carmilla una profonda amicizia. Significativo è il momento del primo incontro: se la narratrice si stupisce molto nel riconoscere nella sua ospite il bellissimo volto che aveva già visto, tanti anni prima, in quella sorta di apparizione notturna, la stessa cosa vale, in modo del tutto reciproco, per Carmilla, la quale anzi per prima racconta di questo suo "sogno". Reciproca è anche la sottile *paura* che ciascuna è portata a provare per l'altra (si noti quanto questo sia singolare, in una storia di vampiri!), ma poiché trovano meravigliosa questa corrispondenza, nasce tra loro una simpatia che Carmilla ben presto chiamerà "amore". L'affinità tra il personaggio umano e il vampiro, l'effettiva coincidenza di sensibilità e di sentimenti, la possibilità dell'una di rispecchiarsi nell'altra (come sapremo più avanti, le due ragazze discendono anche da una medesima casata), ci collocano molto lontano dalle terrificanti vicende tradizionali di vampiri. La storia delle due ragazze è del resto primariamente una storia d'amore: Carmilla chiede anzi a Laura di legarsi a lei in un vincolo amoroso che potrebbe arrivare alla morte; d'altro canto, sostiene, tutti sono più felici, dopo la morte...

Nel villaggio vicino, però, incominciano a verificarsi decessi misteriosi, che i contadini attribuiscono a incontri con qualcosa di

soprannaturale. Un giorno poi tornano al castello dei dipinti appena restaurati; fra gli oli ce n'è uno, datato 1689, che raffigura un'antenata di Laura ma che assomiglia straordinariamente a Carmilla; il nome di quella dama era Mircalla. Quella notte, Laura sogna un animale nero, come un gatto mostruoso che la morsica al seno, e l'indomani comincia a esser pervasa da una strana malinconia e profonda spossatezza. Viene chiamato un medico, il quale nota una piccola macchia sul collo, comprende, e in segreto ordina al padre di non lasciare mai dormire sola la ragazza.

Pochi giorni dopo, il padre porta Laura in gita al castello diroccato di Karnstein, dove incontrano un generale, amico di famiglia, il quale ha da poco perso una nipote, di età vicina a quella della narratrice. Il generale è all'inizio restio, ma poi inizia a raccontare la sua penosa vicenda, assumendo a questo punto un ruolo di narratore che manterrà per parecchie pagine. La storia, in breve, è questa.

Una sera lui e sua nipote, durante un ballo, erano stati avvicinati da due donne mascherate, e la più anziana aveva chiesto di ospitare la figlia per un po' di tempo, dovendo lei affrontare un lungo viaggio. La nuova vicenda, come subito si capisce, ripete per molti aspetti quella che già conosciamo: la ragazza, che si chiama Millarca, stringe un'amicizia profonda con la nipote, ma questa comincia a deperire, anche per alcuni sogni angoscianti in cui vede una donna, simile all'amica, e sente di essere punta da due aghi sul collo.

Vengono chiamati due medici a consulto, uno dei quali, "uomo di grande dottrina" ma accusato di follia dal collega, affida una lettera al generale: questi vi apprende che si tratterebbe dei morsi di un vampiro. Per quanto scettico, veglia la ragazza per tutta la notte, finché vede comparire Millarca, cerca di fermarla ma la donna scompare; l'indomani la nipote muore.

Il generale interrompe qui il suo racconto; Laura è sgomenta, riconoscendo in quella storia la propria. Ma giusto allora, tra i ruderi di quel castello diroccato, compare Carmilla, che il generale ovvia-

mente riconosce come Millarca, inutilmente cercando di colpirla. Ma, spiega, egli ormai sa bene chi si celi dietro quei nomi: si tratta dell'antica Mircalla, contessa Karnstein, di cui ora egli cerca il sepolcro. Come spiega un boscaiolo del luogo, il villaggio è stato da tempo abbandonato a causa di un'infestazione di *revenants* che uccidevano gli abitanti. Nonostante le molte tombe scoperte, quella della contessa Mircalla non era mai stata trovata. Sopraggiunge però uno strano personaggio, il barone Vordenburg, che ha con sé delle vecchie carte che raccontano l'antica storia. Grazie a queste si trova infine la sepoltura della contessa, e il giorno seguente, alla presenza di preti, medici e rappresentanti delle istituzioni, si provvede ad aprire la tomba ove giace l'eterna fanciulla, sempre bellissima, per conficcarle nel cuore il tradizionale paletto, e mozzarle la testa. Prima della conclusione del diario di Laura – ove la ragazza si dice ormai guarita, anche se in certe notti avverte ancora l'inquietante presenza di Carmilla – s'inserisce la storia contenuta in un altro diario, quello di un antenato del barone Vordenburg. Questo nobiluomo era stato un amante appassionato della contessa Mircalla, ma questa, incolpevolmente morsa nel sonno da un vampiro, era morta, trasformandosi poi a sua volta in vampiro. L'innamorato, precipitato in un dolore inconsolabile, pur essendosene reso conto, si era preoccupato soltanto di sottrarre i resti dell'amata dalla profanazione di chi avesse cercato di por fine all'ambiguo stato liminare della bella defunta. E così questa, comprendiamo, sarebbe rimasta vampira proprio per l'affetto del suo amante: per l'incapacità di questi, come di tutti in fondo, d'accettare la morte della persona che era stata tutta la sua vita.

3.2. La Babele e l'anagramma

Come si deduce anche dalla nostra sintesi, in *Carmilla* Le Fanu racconta, più che *una* storia, un insieme di storie legate tra loro da una medesima protagonista dotata di più nomi. Il racconto

(come gli altri che compongono questa raccolta) ha a sua volta una cornice: si tratta infatti di casi relativi a pazienti del dotto neurologo Martin Hesselius, di cui l'immaginario curatore della raccolta sarebbe stato il segretario (Hesselius valse forse, avevamo osservato, quale modello per il Van Helsing di Stoker). Laura, protagonista di questo caso, avrebbe lasciato ad Hesselius una sorta di diario relativo a una parte della sua vita: anche qui dunque, come in altre storie, affidando alla scrittura il compito di riordinare il senso di una vicenda che durante il suo svolgersi era apparsa inspiegabile. Hesselius è il testimone, custode del suo segreto, arbitro del suo stato di normalità, ma anche capace di riconoscere l'incertezza delle spiegazioni, per una vicenda che forse "coinvolge alcuni dei più profondi arcani della nostra duplice esistenza e delle sue fasi intermedie"³.

Laura narra in prima persona, e come si è visto conclude spiegando tutta la sua storia, grazie a un singolare barone appassionato di antiquariato e di tradizioni locali, conoscitore di tutte le antiche opere scritte sul vampirismo. A queste è riferita tra l'altro la maledizione dell'anagramma (Mircalla sembrava doversi limitare a usare un nome che, se non fosse stato il suo, doveva però esserne l'anagramma), e in questi testi si spiega anche che il vampiro tende a essere affascinato da particolari persone per le quali avverte un trasporto straordinario, simile alla passione amorosa.

La verità che si cerca di ricostruire passa dunque, ancora, attraverso la scrittura: i libri antichi, le lettere, i diari: *Carmilla* presenta la struttura di una scatola cinese che continuamente rinvia i soggetti alla ricerca di una verità che sempre si sposta. Come la vampiressa sguscia attraverso i suoi molteplici anagrammi, e Laura oscilla tra le sue sensazioni, fino a pensare di sentire ancora la presenza dell'amica amatissima, così la storia si muove tra un livello di racconto e l'altro, tra un narratore e l'altro. Lo scrittore chiama

in causa i casi studiati da Hesselius e finge di trovare attraverso quest'ultimo i manoscritti di Laura, ma all'interno di questi si inserisce la lunga vicenda narrata dal generale, e il diario e le lettere del barone Vordenburg – e la verità più definitiva è sempre quella celata nel piano più interno, incluso nella serie degli altri.

Nella storia principale, quella di Carmilla, la componente propriamente vampirica resta in effetti collocata decisamente sullo sfondo; d'altra parte, nella storia che ci viene esposta nella sezione finale, quella dell'antica contessa Millarca, il vampiro appare incolpevole; responsabile, semmai, è chi non ha avuto il coraggio di separare i morti dai vivi, dando fine a uno stato di "non-morte". In pratica, per il lettore la vicenda di Carmilla è percepibile soprattutto come storia d'amore, ma questa si rispecchia a un secondo livello nella storia inclusa di Mircalla, che invece è percepita soprattutto come una vera "storia di vampiri", pur se a sua volta si riflette nella vicenda esposta alla fine (ma cronologicamente collocata all'inizio) di Millarca e del suo innamorato, che in definitiva è sentita soprattutto, di nuovo, come storia d'amore. Così, queste storie si rispecchiano e si moltiplicano, in un gioco di rifrazioni e analogie, ma non si equivalgono, mantenendo per il lettore una sorta di apparenza translucida e sfuggente.

Qual è dunque la vera e più profonda identità del personaggio? Una maledizione sembra inchiodarla al suo nome, garantendole un'identità, e la possibilità stessa di sopravvivere, a patto di trasformarsi parzialmente, con un'operazione di permutazione formale: Millarca, Mircalla, Carmilla non sono nient'altro che varianti parasinonimiche della stessa realtà: una realtà maledetta che sembra inserirsi, più che nel soprannaturale, nel linguaggio. Il linguaggio, appunto. Il padre di Laura è di origine inglese, e un po' per patriottismo un po' perché entrambi non dimentichino la lingua, parla spesso in inglese con la figlia. Tuttavia, ci si trova in Stiria, paese di lingua tedesca. L'istitutrice, la signora Perrodon,

3 Le Fanu 1871, p 10.

tende a parlare prevalentemente in francese, mentre la sua aiutante, la signorina De Lafontaine, parla francese e tedesco. “Il risultato era una piccola Babele, che faceva sorridere gli estranei...” (p. 13), ed è in questo contesto che si inserisce Carmilla, che come sapremo poi è ormai alla sua terza permutazione: Carmilla, una ragazza dalla voce suadente, modulata, sommessa e dolce, quasi un canto, e che parla correttamente “almeno tre lingue”. Plurilinguismo, anagramma, voce: questa la dimensione comunicativa, volatile e indeterminata, sommessa e sfuggente, entro cui l’autore sceglie di far esistere i personaggi, immersi diremmo in una condizione di *fleibilità* che pure cerca di contrapporsi alla confusione e al *rumore* babelico. La bocca di Carmilla (segnata da denti aguzzi che a un certo punto un cavadenti vorrebbe limare) proferisce forse strane parole, chiede patti fuori norma per un amore non lecito e non sancito, facendo spesso arrossire l’amica con frasi cariche di ambiguità, e citando l’estasi di una “crudeltà, che pure è amore”. Carmilla dice, sulla morte e sull’amore, cose socialmente inaccettabili: che confondono i sessi, i tempi, le persone, gli stati. Crede nella forza e nella mutevolezza della natura; in quel suo affabulare affascinante sostiene che si è vermi e larve, ma si può diventare farfalle: morire insieme, dice, per poter vivere insieme...

Carmilla è caratterizzata da *umore malinconico*: spesso spossata e languida, dotata come si è detto di una voce melodiosa ma flebile, segue ritmi di vita particolari, chiudendosi in camera per la notte e non uscendone fin dopo mezzogiorno. Ma perché Carmilla è malinconica, come del resto lo sono molti altri vampiri o fantasmi della tradizione letteraria gotica o nera?⁴ Qual è la causa di tanto malessere? “Nella tradizione della medicina umorale classica, la malinconia era definita per l’appunto come ‘nero veleno’. *L’effetto corrosivo* dell’atrabile, non più tempera-

4 Sulla connessione profonda tra vampiri e malinconia cfr. anche Teti 1994 e Giovannini 1985, pp. 150 sgg.

to dall’umor sanguigno, provocava danni all’intero organismo, a cominciare dal cervello. La malinconia veniva spiegata sulla base di un addensarsi della bile nera intorno al cuore in modo che la sua capacità psichica fosse deviata”⁵. Sembrano esserci, in questa pur breve citazione, alcuni termini chiave che possono aiutarci a chiarire la struttura del personaggio: si tratterebbe di una *corrosione*, una *riduzione* dunque, dovuta a una *manca*za di *umor sanguigno*, cioè di quel sangue di cui sono tanto avidi i vampiri. La malinconia sarebbe allora, per definizione, la loro malattia: tipica, sembrerebbe, di chi resta per sempre sospeso, in un’eterna irrimediabile mancanza. Questa condizione è ricorrente, come si vede dalle tante testimonianze femminili citate da Eugenio Borgna nel suo libro dedicato proprio al tema della *malinconia*. Una storia tra tutte, quella di Anna, di cui citiamo alcune sintomatiche parole: “Non si può neanche morire. Sono solo carne e ossa, senza vita. Non sono più un essere umano. Sono diventata una cosa senza senso, un nulla. Non mi sento più né viva, né morta. È una cosa tremenda avere questo senso di vuoto. Tutto è vuoto. C’è una forza tremenda che non mi lascia morire. Sarebbe troppo bello morire e invece non mi è riservato neanche quello. Sono stanca della vita e della morte”⁶.

Quando appare per la prima volta a Laura, Carmilla “ha il volto di una giovane signora che sta in ginocchio, con le mani sotto il copriletto”: Le Fanu sembra conoscere molto bene l’iconografia tradizionale di questa potente malattia, e la visualizza in una donna chinata in cui si riconosce il paradigma stabilito da Dürer nella famosa incisione intitolata appunto alla *Melanconia*. Osserva Starobinsky: “L’esperienza affettiva della malinconia, così spesso dominata dal sentimento della pesantezza, è inseparabile dalla rappresentazione di uno spazio ostile, che blocca o impedisce

5 Di Benedetto 1986, p. 51.

6 Borgna 1992, p. 60.

ogni tentativo di movimento”⁷. Sì, Carmilla non desidera altro che qualcosa sopravvenga, a “trasformarla in farfalla”, ma l’immobilità senza fine cui è condannata la destina a una perenne malinconia.

Il racconto si struttura dunque tanto sui giochi di iterazione e rifrazione analogica quanto sul binomio anagramma/malinconia, intese entrambe come una sorta di *piegatura*, di “figura chinata”: come la malinconia fa inflettere il soggetto su se stesso, così l’anagramma torna circolarmente, attraverso spostamenti minimi, sulle stesse identiche lettere, senza chiedere aiuto alle parole contigue e producendo l’effetto di un’identità sempre più flebile ed evanescente: si parla in effetti della condanna a una non-vita eternamente oscillante sulle zone di confine, inchiodata a uno stato patemico crepuscolare come appunto è la malinconia, passata in un interminabile tramonto.

3.3. Una danza di ombre

Questa eroina, dalla coloritura decisamente romantica, segna con una sua particolare forza espressiva l’interesse e il fascino di quella che, considerando la configurazione della vita umana, ne rappresenta l’estrema indeterminatezza – l’incertezza cioè di quella linea che separa al tempo stesso la vita dalla morte e noi dagli altri. Il racconto ci mostra come sia effettivamente possibile impiegare la figura del vampiro per parlare di ben altro che di sanguinarie sopraffazioni: per evidenziarne certamente, in questo caso anche in positivo, le tipiche componenti erotiche perturbanti, ma anche per esplorarne quella che appare come una costitutiva *coazione a ripetere* che condanna il vampiro a una serialità senza fine di accostamenti, di legami e di aggressioni che finiscono per inghiottire lui stesso nel congegno che lo rende, appunto, molteplice e indeterminato. Varrà la pena approfondire questa direzione studiando il film che alla storia di Carmilla in qualche modo si è rifatto, considerato

⁷ Starobinsky 1990, p. 62. Su questo confronto v. anche Teti 1994, pp. 163 sgg.

da alcuni come il più bel film mai realizzato ispirandosi a storie di vampiri: parliamo di *Vampyr*, di Carl Theodor Dreyer, uscito nel 1932. Diciamo subito che, se vari altri film di minor interesse hanno ripreso da vicino la storia di *Carmilla*, il riferimento al racconto di Le Fanu appare in *Vampyr* tutt’altro che puntuale. Siegbert S. Prawer, che ha studiato attentamente la relazione tra i due testi⁸, rileva in primo luogo che Dreyer non rimanda, come molti pensano, al solo racconto di *Carmilla*, ma alla più ampia raccolta, intitolata *In a glass darkly*, di cui questo fa parte. È vero che, in quella raccolta, solo *Carmilla* tratta di vampiri, ma ciononostante alcuni elementi del film sono presi da altri racconti; particolarmente notevole è il fatto che l’episodio del protagonista che si trova come morto, chiuso in una bara, deriva abbastanza direttamente da un altro dei testi della raccolta citata, *La stanza al Dragon Volant*. Tuttavia, non è qui il contenuto narrativo ad essere rilevante.

Abbiamo detto, piuttosto, che *Carmilla* gioca soprattutto su un senso di indeterminatezza, su sensazioni di nebbie e trasparenze, sullo scivolare delle prospettive e delle percezioni, su momenti di ambiguità tra realtà e sogno, creando giochi di rifrazioni e analogia che danno la sensazione di situazioni indefinibili e di un’apparenza che abbiamo detto *translucida e sfuggente*. Questa è precisamente la sensazione che, in modo decisamente amplificato, viene offerta agli spettatori del film di Dreyer.

Già in Le Fanu, le vicende narrate si moltiplicavano e si disponevano su più piani, giocando anche sui differenti “io” dei narratori via via chiamati a darci la loro soggettiva visione sugli eventi. In *Vampyr* la linearità della narrazione è definitivamente perduta, la comprensibilità della sequenza di fatti appare irrilevante. Contribuisce a questo effetto la quasi totale assenza del parlato: il film non è “muto”, in effetti, bensì stranamente silenzioso, e pervaso invece di suoni di grande suggestione. In tale carenza di parole

⁸ Prawer 1980, cap. 5.

e di organizzazione narrativa, il predominio dell'immagine è, come in pochissimi altri casi nel cinema, totale, e il film contiene almeno due tra le più stupefacenti invenzioni visive che quest'arte abbia prodotto. Ci riferiamo nel primo caso alla completa indipendenza che le ombre acquisiscono nei confronti delle entità che dovrebbero proiettarle, e nel secondo caso alla soggettiva del mondo visto dagli occhi del protagonista disteso in una bara dal coperchio translucido: attraverso questa apertura rettangolare egli osserva, *come fosse morto* eppure senza esserlo effettivamente, l'azione delle persone che stanno intorno a lui, mentre chiudono il feretro e lo portano verso il cimitero. Si noti che le due invenzioni hanno qualcosa di essenziale in comune. Le ombre proiettate sui muri bianchi, ma staccate dalla loro base corporea, possono valere – metafora ancor più sentita nei primi tempi del cinema – come un rimando al cinema stesso, e a quello di carattere fantastico in particolare: pure ombre che si muovono sullo schermo, rischiando di perdere ogni contatto con la loro base reale. Ma l'apertura tramite la quale David Gray, giacendo come morto e con gli occhi sbarrati, guarda la vita degli altri, ricorda a sua volta lo schermo, di fronte al quale noi, in una situazione non dissimile dal sogno o dalla catalessi, assistiamo da inerti spettatori alla vita degli altri, e a conti fatti di noi stessi. Ma cerchiamo di dare almeno un'idea della vicenda cui il film fa allusione. Questa è tutta racchiusa in una notte: David Gray, uomo abituato a frequentare l'ignoto e il mistero, giunge di sera a una locanda isolata; qui, mentre tenta di prendere sonno, vede entrare nella stanza un uomo che, con una confusa richiesta d'aiuto, gli affida un pacchetto su cui è scritto: "Da aprire quando sarò morto". David non dorme più: incuriosito, si mette a girare per la locanda, ove gli appaiono strane ombre e dove incontra per la prima volta il sinistro "dottore", il quale dichiara impossibile ciò che David è convinto di avere udito (il grido di un bambino, in particolare, che in seguito ipotizzeremo dover essere probabil-

mente connesso proprio all'attacco di un vampiro).

Uscito dalla locanda, il nostro protagonista raggiunge il vicino maniero, ove assiste all'omicidio proprio dell'uomo che poco prima gli aveva chiesto aiuto; cerca di soccorrere il morente e viene accolto nella casa, ove una giovane ragazza, Léone, figlia dell'uomo appena assassinato, giace a letto gravemente malata. Il seguito è un insieme complesso di fatti che possono essere tanto "reali" quanto sognati o immaginati; si comprende comunque che l'infido dottore che dovrebbe curare la ragazza ha venduto la sua anima alla donna-vampiro che da tempo perseguita il villaggio. David vaga per la casa, cerca di contribuire alla salvezza della malata facendosi cavare del sangue, poi vive come una propria morte, e nell'episodio già ricordato vede il mondo come se ormai giacesse nella propria bara (ma nello stesso momento un *doppio* di lui si muove fuori della bara, come una *proiezione* di sé nel mondo reale, e un *triplo* di lui giace addormentato, forse come *autore* del sogno in cui David si immagina morto).

Un ruolo fondamentale è giocato dal contenuto del pacchetto lasciato dall'uomo perché fosse aperto dopo la sua morte: si tratta di un libro che non solo spiega in termini generali cosa siano i vampiri e come si possa ucciderli definitivamente, ma parla proprio di quel particolare villaggio di Courtempierre in cui la storia si svolge, dicendo come esso si trovi sotto l'influenza di una donna vissuta secoli prima, e diventata vampiro. È interessante considerare il ruolo strutturale che svolge questo libro dalle informazioni così singolarmente puntuali, giacché nel complesso di una serie di scene caratterizzate da una logica alquanto labile e da immagini ambigue e enigmatiche, esso garantisce la presenza di un piano non onirico e la possibilità di una certa *leggibilità* della storia, assumendo una posizione in qualche modo *metanarrativa* (la parola scritta sembra quindi possedere qui uno statuto complementare e in parte contrastante rispetto all'immagine cinematografica).

La vicenda raggiunge infine uno scioglimento: aperta la tomba della donna-vampiro e piantato un palo di ferro nel suo cuore, l'incubo pare dover aver fine. Di fatto non è propriamente così, dato che la parte finale del film riguarda l'atroce morte del malvagio dottore: questa avviene nel mulino, ove egli resta prigioniero e viene soffocato, ricoperto dalla farina che gli ingranaggi continuano irrefrenabilmente a produrre.

3.4. Noi, i non morti

Di fatto, riassumere questa storia non è facile, perché molti episodi presentano uno statuto incerto: potrebbe trattarsi di eventi che effettivamente stanno accadendo, oppure di sogni, premonizioni, proiezioni delle paure dei personaggi. In ogni caso, non si può certo dire che al centro del testo si ponga quella vicenda che, rarefatta ed incerta, traspare per accenni dalle immagini, dalle costruzioni simboliche, dalle continue invenzioni visive e dalle rarissime battute pronunciate. Il riferimento alla storia di vampiri appare quasi un pretesto, nello stesso modo per intenderci in cui l'ambientazione di alcune scene in un mulino è pretesto per comporre sullo schermo immagini tanto espressive quanto autonome di grandi ruote sospese nel vuoto, o di enormi inarrestabili ingranaggi d'impronta quasi metafisica.

D'altro canto, davvero secondaria è la parte in cui il film relega il personaggio stesso del vampiro: lo intravediamo appena, qua e là nel corso del racconto, ma esso vale soltanto come riferimento ultimo, lontana origine del Male. I veri personaggi negativi sono qui appunto esseri umani, e sono tali per scelta: primo fra tutti il dottore, giusto colui che al contrario avrebbe dovuto aiutarci a combattere il male. Questo personaggio sembra apparire qui come capovolgimento di quel Van Helsing che occupa invece nella storia di *Dracula* un positivo ruolo primario: il rimando, quasi citazione trasformativa, è piuttosto preciso quando fa riferimento a un punto così centrale nelle

storie di vampiri come le tecniche di trattamento del sangue: se lo scienziato di Stoker impiega le nuove tecniche di trasfusione per cercare di salvare la vita a coloro cui il vampiro ha succhiato il sangue, questo dottore sottopone invece il protagonista a una finta trasfusione, difatto a un nefasto salasso che dovrebbe renderlo inoffensivo. Un rovesciamento, dunque, ma se ne considerino almeno due altri, di grande interesse. Si ricorderà che in *Carmilla* è il vampiro a moltiplicarsi, divenendo nel tempo tre persone apparentemente diverse; qui la donna-vampiro resta unica e sempre identica, mentre come abbiamo visto è il protagonista a subire a un certo punto una triplicazione. E un altro rovesciamento si trova nella sequenza in cui il protagonista è – o sogna di essere – in una bara, e la donna vampiro, chinata su di lui, lo guarda dall'esterno: di norma, ovviamente, nei film sui vampiri accade giusto il contrario. Ma come non leggere il senso possibile di queste ultime due inversioni, che pongono il protagonista nella posizione che comunemente spetta al mostro, al nemico, involupandolo in quella devastante indeterminatezza che era sempre, invece, appartenuta al vampiro? Come non vedere che qui è il nostro uomo, il rappresentante del nostro punto di vista, a trovarsi in uno stato di ambigua indecisione tra la vita e la morte? Noi, i non-morti...

Nel già citato saggio in cui Prawer (1980) analizza le relazioni tra questo film e *Carmilla*, egli nota in effetti che in parte si tratta anche di giochi di trasformazione. Tra l'altro, come il racconto di Le Fanu (ma molti altri racconti di vampiri, si può aggiungere) è fondato sugli effetti di un onnipresente colore *nero*, così Dreyer decide di enfatizzare al contrario nel suo film gli effetti del *bianco*: grandi e spesso inspiegabili macchie di luce lattiginosa, bagliori, nebbie rilucenti e notti singolarmente chiare, figure biancastre che scivolano misteriosamente, muri pallidi e cieli opalescenti... È stato in effetti notato, tra le particolarità ascritte a questo film, l'inusuale trattamento cromatico del bianconero: benché la vicenda

sia collocata di notte, a dominare è lo sbarbagliare della luce. Si registra in proposito anche un aneddoto, assai significativo per una storia intorno a creature come i vampiri, che muoiono se esposte ai raggi del sole: il film sarebbe infatti stato girato su pellicola che, ad arte o per incidente, avrebbe preso brevemente luce prima di essere impiegata (in verità sembra che si trattasse piuttosto di riflessi di luce sull'obiettivo, inizialmente non voluti e poi invece attentamente cercati). Questo effetto di bianco aumenta con l'avanzare della storia, e diventa del tutto predominante nella parte finale, costruita secondo un insistito montaggio alternato. Da un lato, David e Gisèle, sorella della ragazza che era stata vittima della donna vampiro, fuggono via verso una nuova vita: attraversano un fiume immerso in una nebbia chiarissima, e poi un viale alberato, al di là del quale non si vede altro che una grande luce. Dall'altro lato, il dottore va verso la sua morte in un mulino dalle pareti candide e dagli interni stranamente luminosi, ove una pioggia di immacolata polvere farinosa inizia a ricoprire ogni cosa: una pioggia soffocante, innaturalmente e implacabilmente luminosa.

La luce, si sa, distrugge l'orrore dei vampiri, e forse anche i lati più oscuri dell'inconscio, ma certo un film che rende la luce così protagonista non può non attirare l'attenzione sulla sua dichiarata natura cinematografica: la materia del cinema, è la luce. Del resto, è stato notato che in *Vampyr* la presenza del linguaggio cinematografico viene resa del tutto evidente in mille modi, non solo attraverso un lavoro insolito sulla resa delle luci e dei toni di grigio, ma anche nell'uso di inquadrature e movimenti di macchina inconsueti, nell'accumularsi di dettagli surreali e di immagini dal carattere insieme astratto e allucinatorio, nei giochi di ombre non giustificate da oggetti che le producano... tutto sottolinea la centralità dell'elaborazione cinematografica. E si è anche osservato che, nella parte finale, i grandi ingranaggi della macina che inondano di bianco il bieco dottore – maestosi

cerchi vicini a un'iconografia futurista, diremmo – possono facilmente essere associati ai grandi rulli di una macchina da proiezione cinematografica; l'analogia, evidenziata da Frank D. McConnell (1975, p. 36) è, in effetti, innegabile. La luce che crea e che disfa i vampiri è, dunque, la luce del cinema; come osserva ancora McConnell (ib.), non a caso in questa parte finale Dreyer rimuove ogni filtro dall'obiettivo della cinepresa, riportandoci a un chiaroscuro realistico; così, “a conclusione dell'irrisolto delirio del racconto, si riaffermano le basi fisiche e meccaniche su cui è costruita la realtà (o irrealtà) di un film”. L'immagine dell'uomo seppellito dalla farina, in effetti soffocato da questo grande biancore, può essere vista come un dissolversi del film nell'astrazione, in puri cinematografici valori di luce che addirittura cancellano ciò che è raffigurato nell'immagine: come un trionfo finale della *forma* (quella del cinema, ovviamente) sul *contenuto*. Messa risolutamente sullo sfondo la natura soprannaturale del vampiro, tutto viene qui umanizzato, riportato a operazioni tecniche e fantasmi del nostro inconscio; la costruzione di un'atmosfera oppressiva e il ritmo di un'*inevitabile tragedia* sostituiscono la linearità e la logica di una comune narrazione (è significativo che in anni recenti molti abbiano riconosciuto una forte analogia tra questo modo di raccontare e quello di alcuni film di David Lynch). Come ha scritto uno spettatore, “ogni cosa in questo film appare morta o morente, e i personaggi, mesti e disorientati, sembrano sforzarsi disperatamente di sfuggire a qualcosa che non è mai esplicitamente mostrato”⁹. Tutti, comunque, concordano sull'idea che il fascino di *Vampyr* stia nella sua straordinaria capacità di riprodurre i modi del sogno, o meglio dell'incubo, dando vita a un clima di sapore tipicamente kafkiano, e lo stesso regista, dichiarando tale intento, ha precisato di aver voluto mostrare che l'*orrore* non è parte delle cose

9 Forum su *Vampyr* dell'*Internet Movie Database*, pseudonimo Bregund, all'indirizzo www.imdb.com/title/tt0023649/usercomments?start=10.

che ci circondano, bensì della nostra *mente*, del nostro subconscio. La cinepresa non è dunque puntata a riprendere ciò che si trova *là fuori*, ma a cogliere ciò che si trova *qui dentro*: si tratta dunque, in concreto, di guidare la cinepresa a filmare le ombre, i riflessi, i simulacri più che la materialità dei luoghi e degli oggetti. Ed è vero che raramente il cinema ha saputo collocarsi così bene in quel territorio che sta in mezzo, né propriamente reale né propriamente immaginario. *Vampyr*, in effetti, non ci propone la *rappresentazione* di un personaggio che non sappia distinguere ciò che è reale da ciò che non lo è, ma porta *noi spettatori* a sperimentare direttamente una condizione in cui non siamo in grado di operare tale distinzione. L'orrore è qui, dentro di noi.

Vampyr è, potremmo dire, il primo film che ci dice chiaramente che “i vampiri esistono”. Non lo aveva fatto Murnau, a dispetto della sua ricerca di realismo e della studiata ambientazione di *Nosferatu* in luoghi reali. Perché quello che viene proiettato sullo schermo possiede, nella nostra realtà interiore, uno statuto di *verità* indiscutibile, e per certi versi primario. Questa è, come ben sappiamo, una fondamentale rivoluzione concettuale del Novecento, e Dreyer vi aderisce strettamente, facendo consapevolmente del cinema un'arte che non si illude di ritrarre “le cose del mondo” ma di esprimerne la nostra percezione e lettura soggettiva. Si comprende dunque che ciò che i vampiri da sempre simboleggiano viene ridefinito come qualcosa di totalmente umano, e lo stesso orrore di un'ambigua condizione liminare tra la vita e la morte è attribuita al protagonista umano, non più a un'entità ad esso esterna. Tutta la problematica antica dei non-morti è dunque coerentemente rappresentata in questa indeterminazione tra veglia e sonno, tra ciò che appartiene all'ambito del conscio e ciò che vi sfugge.

Risulta allora più significativo il momento in cui il vampiro viene eliminato; torniamo per un attimo a quel punto. David è come addormentato, e dunque praticamente fuori di scena, mentre un

doppio di lui si aggira come un fantasma semitrasparente, meno concreto e centrale di quel terzo David che, immobile nella bara, non-morto come un vampiro, segue il suo trasferimento al cimitero. È proprio in questo trasferimento che il piccolo corteo funebre passa accanto al David addormentato, che a questo passaggio si risveglia, e fuori del suo sogno vede che a dirigersi al cimitero non è in realtà il suo corteo funebre, ma al contrario chi si appresta a distruggere la donna-vampiro. La connessione risulta dunque questa: bisogna provare la propria molteplicità, attraversare la non-morte del vampiro, essere insomma come lui, per poterlo vincere e allontanare. Bisogna scendere nel profondo di noi, del nostro essere umani, per sconfiggere quell'orrore che in definitiva è, comunque, umano.

3.5. La paura si avvicina

Quando si parla di “non morti” si pensa facilmente a un testo cinematografico divenuto di “culto”, e insieme di modello per molte altre realizzazioni: un altro “mito”, dunque, del nostro immaginario diffuso. Parliamo del film *La notte dei morti viventi* (*Night of the living dead*) che nel 1968 rese celebre il nome di George A. Romero. Notiamo subito che, al contrario di quanto si può dire per altri film che giocano intorno al concetto di “morto vivente”, qui l'ipotesi orrificica di morti che riprendono vita non è collegata a nulla di magico, come possono essere quelle credenze sugli “zombi” che, trascinando fuori da uno specifico ambito religioso, hanno finito per venire a far parte di una più globalizzata cultura popolare¹⁰. Meno noto è il fatto che Romero ha ripreso, sotto vari aspetti significativi, un film precedente, del 1964, dal titolo *The last man on earth*, dietro il quale si colloca direttamente un romanzo di Richard Matheson dal titolo *I am legend*, scritto nel 1954. Il romanzo sa-

¹⁰Molti sono stati i film popolari fondati su tali credenze, a partire dai primi anni trenta, con il punto di massima significatività nel celebre *I walked with a zombie* di Jacques Tourner, del 1943.

rebbe stato portato sugli schermi altre due volte, l'ultima nel 2008 con il titolo stesso del romanzo, ma con discutibili risultati; assai più interessante il fatto che Matheson si fosse a sua volta ispirato a un altro romanzo, di molto precedente, dal titolo – ecco l'originale! – *The last man*, pubblicato nel 1826. Nessun errore nella data: si tratta di uno dei primi romanzi d'anticipazione (in effetti, la storia è presentata in forma di profezia), ambientato nel (nostro) XXI secolo ove s'immagina che l'umanità rischi l'estinzione completa per un'epidemia di peste, e l'autrice è Mary Shelley: sì, il mostro di Frankenstein e i nostri morti viventi risalgono alla radice alla stessa, originalissima, penna. Il romanzo della celebre scrittrice inglese è tanto affascinante quanto complesso; è stato definito “un lavoro fortemente intertestuale, una storia costruita con un complicato tessuto di citazioni, allusioni, echi e contesti”¹¹. Non oltrepasseremo neppure la soglia di questo nuovo labirinto¹², ma torneremo al più modesto (e in effetti sopravvalutato) film di Romero, dopo avere semplicemente notato quanto possa portare lontano la cerniera che fa da connessione tra il tema dei “morti viventi” e quello dei vampiri; punto decisivo, l'atteggiamento verso il progresso scientifico e tecnologico, positivo per il filone “modernista” di *Dracula*, decisamente più sfavorevole sul versante *Frankenstein/Last man*. Non rende pertinente tale aspetto *La notte dei morti viventi*, ove la sceneggiatura di Romero e John Russo introduce un'ipotesi fantascientifica peraltro collocata sullo sfondo e lasciata del tutto vaga: radiazioni provenienti dal pianeta Venere determinerebbero il ritorno in vita di tutti i morti recenti non ancora seppelliti; solo la cremazione, o la distruzione del cervello del cadavere (sparandogli in testa, per esempio) impedisce che, a pochi minuti dalla morte,

¹¹ Jones 2007.

¹² Shelley 1826. Il lettore interessato può trovare in rete il romanzo della Shelley, in versione integrale in lingua originale, accompagnato da una scelta di interessanti saggi critici, all'indirizzo www.rc.umd.edu/editions/mws/lastman/index.html.

il corpo inizi a rianimarsi. Questi morti tornati in vita, cui i vivi si riferiscono perlopiù chiamandoli “cose”, agiscono come in trance, muovendosi con un caratteristico dondolio del corpo e trascinamento delle gambe, ma sono pericolosi assassini: si riuniscono in gruppi per attaccare caparbiamente i viventi, e divorarli. Ricordiamo che il film è famoso anche per essere stato girato nel corso di alcuni week end, con un limitatissimo budget, facendo recitare più che altro gli amici, e impiegando un'economica pellicola in bianco e nero che a quell'epoca suggeriva unicamente il “fuori moda”. Al di là di considerazioni di costi e di mercato, questo carattere artigianale non è estraneo alla resa stilistica dell'opera, che fa dell'immediatezza e della semplicità uno dei suoi tratti più distintivi – ivi compresa appunto la rappresentazione del mostro e i dispositivi che generano la paura. L'apertura è in un cimitero, dove una giovane coppia di fratelli è assalita da un defunto appena tornato in vita; il ragazzo resta ucciso mentre la sorella fugge: resterà inebetita per tutto il resto del film. La giovane, Barbra, inseguita da questo essere raccapricciante, trova rifugio in una casa abbandonata, ove viene poi raggiunta da Ben, un energico giovane di pelle nera, che prende in mano la situazione. Questa sarà una coppia centrale negli sviluppi della storia, facendo tra l'altro risaltare il contrasto tra l'inettitudine e la passività di lei e la capacità di lui ad agire e prendere decisioni. Si scopre poi che nella cantina di quella casa si sono rifugiate altre cinque persone, tra cui una bambina gravemente malata perché morsa, appunto, da uno di questi cadaveri tornati in vita. Tale secondo gruppetto è guidato da un uomo che si rivela codardo e arrogante: un personaggio totalmente infido, egoista e sleale, che forma dunque con Ben un'altra coppia oppositiva, facendo risaltare il coraggio e la generosità del giovane nero. Questi viene ad essere, in pratica, l'unico personaggio positivo dell'intera vicenda, con il risultato di accomunare in fondo, sul versante opposto, tanto i mostri quanto i “viventi”, visti con occhi tutt'altro che generosi. Come ha scritto David Punter (1980, p.

323), non è affatto chiaro in questo film dove cominci e dove finisca lo stato di zombie: alcuni degli occupanti della casa appaiono quasi peggiori dei mostri che l'assalgono dall'esterno. In effetti, quando la casa viene attaccata dai nugoli di morti viventi, e questi cercano di introdursi da porte e finestre barricate alla meglio, il manipolo dei vivi si difende malamente, elaborando anche un tentativo di fuga maldestramente fallito, e si trova alla fine a dover affrontare un doppio attacco, dall'esterno e dall'interno: la bambina malata rimasta in cantina muore e si risveglia come morto vivente, azzanna suo padre e uccide un'altra ragazza. Alla fine, l'indomito Ben resta solo nella casa, sfinito ma ancora vivo.

Aggiungiamo che, durante tutto il corso della vicenda, la sceneggiatura introduce un contrappunto, con trasmissioni prima radiofoniche poi televisive, allo scopo di offrire allo spettatore una sia pur parziale rappresentazione del più generale contesto esterno. Grazie a tale espediente, veniamo informati sulla lotta che autorità e polizia stanno conducendo per avere la meglio sulle bande di morti viventi, ed è ancora grazie a tale espediente che nella parte finale abbandoniamo la prospettiva interna alla casa e seguiamo un manipolo di cacciatori di cadaveri ambulanti, che cercano di liberare il territorio dai mostri ancora rimasti in azione; alla loro guida uno sceriffo dall'aria boriosa e sbrigativa. Alla fine, nessuno dei protagonisti della vicenda che avevamo seguito sopravvive: l'uomo rifugiato in cantina è sbranato da sua *figlia*, la ragazza incontrata all'inizio si lascia portare via dal *fratello*: questi era morto nell'episodio iniziale, ma poi tornato in vita, e quando si presenta insieme al gruppo degli assalitori la ragazza lo riconosce innanzi tutto come proprio fratello, anziché come cadavere rianimato.

Quanto all'unico eroe positivo della vicenda, il ragazzo nero che con coraggio e dedizione ha difeso la casa dai mostri viene ucciso da un poliziotto stupido ai comandi di uno *sceriffo* che non vuole perder tempo a distinguere chi sia vivo e chi sia morto. Un fratello,

una figlia, un tutore della legge: sono questi dunque i nemici da cui in primo luogo ci si deve difendere.

In tutti e tre i casi, a ben guardare, a portare alla morte è la mancanza di distinzione tra vivi e morti. Ora, se si tiene conto che il film esce in un anno molto particolare, il 1968, che il solo protagonista positivo è di colore, che la polizia fa una pessima figura, e che negativa è anche l'immagine delle autorità e degli scienziati che rifiutano di fornire ogni informazione, è facile immaginare come *Night of the living dead* si sia prestato a un ventaglio di interpretazioni metaforiche da parte di critici e spettatori. Ci si trovava comunque in un momento decisamente caratterizzato da una disgregazione del classico rapporto oppositivo tra *noi* e *gli altri*: siamo nel pieno delle guerre d'Indocina, e in particolare di quella pubblica e mediatizzata del Vietnam, ove per la prima volta il sistema di rappresentazione si pone come uno dei contendenti in gioco. Molti, allora, non riescono più a vedere una corrispondenza tra la linea di demarcazione tra il Bene e il Male e quella che separa *noi* dal *nemico*: fratelli, figli, autorità, possono stare contro di noi, *dall'altra parte*? Non è questo l'orrore più profondo? Passo dopo passo, l'evoluzione di queste storie dell'orrore convergono su questo punto essenziale: che il mostro non è più un *altro*, non viene da lontano, non si distingue per una sua *diversità*: al contrario, ci sorprende e ci aggredisce proprio perché è qui, vicino, familiare, *come noi*. Possiamo anche assieparci alle porte, cercando di difenderci da coloro che vogliono penetrare dall'esterno, ma la morte ci coglie venendo su dalla cantina, cioè dalla parte più interna, e più spaventosa, dello spazio domestico.

3.6. Nascosti nel buio: noi, "gli altri"

Giusto a cavallo del nuovo passaggio di secolo, escono quasi contemporaneamente due film certamente significativi che aggiornano e riformulano per la nuova epoca i modelli delle classiche *ghost stories*: nel 1999 esce il *Sesto Senso* (*The Sixth Sense*) di M.

Night Shyamalan, nel 2001 *The Others* di Alejandro Amenàbar. Parliamo prima di quest'ultimo, anche perché riprende più direttamente elementi tipici dell'armamentario narrativo "gotico": case isolate nelle nebbie, vecchie tombe nascoste in giardino, porte da tenere accuratamente chiuse, soffitte in cui si celano raccapriccianti immagini mortuarie, vecchi domestici dall'incerto statuto vitale, e così via; Amenàbar lascia trasparire, inoltre, un ammiccamento a quel grande classico d'autore, nel campo delle storie di fantasmi, che è il *Giro di vite* (*Turn of the Screw*), scritto da Henry James nel 1898 (ma la sensazione è che l'ammiccamento serva proprio a dirci che questa storia è di tutt'altra concezione e appartiene a tutt'altro genere di racconti).

La storia di *The Others* si svolge in una grande casa isolata, nell'isola di Jersey, durante la seconda guerra mondiale; vi abitano una madre e due bambini (si sono perse le notizie del padre, in guerra sul fronte francese), insieme a tre persone di servitù. La casa è oppressa dal buio anche durante il giorno, poiché i bambini soffrono di un'allergia alla luce, ma è oppressa anche da presenze inquietanti che sembrano aggirarsi per le stanze quali ospiti invisibili, o quasi. In più, una strana ostilità segna il rapporto tra la figlia primogenita e la madre, accusata dalla bambina con allusioni a un episodio passato, in cui la donna avrebbe perso la ragione. Tra madre e figlia si pone anche un'altra opposizione: mentre la prima, austera e religiosa, non vuole accettare l'idea della presenza nella casa di qualcosa d'irrazionale, la figlia considera invece le presenze estranee come un dato di fatto, perseguendo coerentemente una razionalità diversa, che mette in dubbio ad esempio ciò che di poco verisimile si trova nelle scritture religiose.

Un giorno la donna, persuasi nella nebbia nei dintorni della casa, incontra suo marito, tornato dal fronte. I familiari si riabbracciano, ma l'uomo resta stranamente assente alla situazione, e dopo pochi giorni riparte per la guerra. Subito dopo gli "intrusi" prendono l'iniziativa, e

aggrediscono i nostri inondando la casa di luce. Non credendo ai fantasmi, la donna incolpa del fatto i tre domestici e li licenzia; i bambini, però, la notte seguente scoprono nel giardino le vecchie tombe che dei domestici portano i nomi. I fantasmi dei tre defunti tornano, e confessano di essere stati uccisi dalla tubercolosi più di mezzo secolo prima, ma chiedono di poter vivere insieme, vivi e morti.

Nella casa ci sono comunque le altre presenze, con le quali infine i membri della famiglia entrano in contatto. In contatto: perché si tratta di una seduta spiritica, con cui *gli altri*, gli "intrusi" cercano di allontanare i fantasmi che li perseguitano. I due bambini, e poi anche la madre, ripetono senza fine "Noi non siamo morti", ma a questo punto lo spettatore comprende che il rapporto tra vivi e morti va invertito. Gli effettivi proprietari della casa, che pure non possono vedere i personaggi della nostra storia, terrorizzati dalla presenza di questi defunti, decidono di abbandonare la villa e metterla in vendita. Ormai, essi hanno compreso ciò che nella casa è accaduto tempo prima: una donna, persa la ragione, ha soffocato i due figli e si è uccisa con un colpo di fucile. Nella casa restano così soltanto i fantasmi: una madre abbracciata a due bambini che rievoca il giorno della loro morte assurda, e la successiva illusione che questa morte non fosse avvenuta davvero.

Senza dubbio il senso di questo film dipende in gran parte da quel centrale *rovesciamento*, inatteso e sorprendente, che solo verso la fine ci fa rendere conto che quelli che ritenevamo essere persone vive, alle prese con presenze inquietanti, erano al contrario i fantasmi, e viceversa. Ma considerare tale rovesciamento come un'applicazione del concetto di "twist" sostenuto da molti teorici della sceneggiatura cinematografica, e dunque non vedervi altro che un'abile trovata per incrementare la presa e l'efficacia emotiva del film, sarebbe davvero un caso di totale incomprensione. Notiamo piuttosto che, come in moltissime storie di fantasmi, gran parte del racconto è impegnata nelle fasi di raccolta e valutazione di indizi:

indizi che ci si sforza di spiegare razionalmente, prima di cedere alla conclusione che in casa si muovano davvero presenze soprannaturali. È comune la maggiore disponibilità a credere dei bambini, e anche quella più silenziosa e tradizionale dei domestici, ma siamo anche noi spettatori a interrogarci, a cercare di distinguere le ombre, a ipotizzare possibili attribuzioni per i rumori, a ragionare sulle porte che sono state aperte e chiuse, a supporre casi di allucinazione, e così via. Non importa da che lato vogliamo stare, scettici o amanti degli spettri che siamo, sappiamo che queste sono le *regole* di un gioco che conosciamo.

Ovviamente, quello che ci spiazza è il fatto che la storia che seguiamo, alle regole del gioco, non ci stia. Giusto mentre facciamo attenzione alla nostra oggettività di giudizio, ci rendiamo conto improvvisamente che ad essere in questione non è l'oggetto d'osservazione ma l'identità del soggetto, non il focus del nostro guardare ma lo statuto dell'occhio che guarda, non il "loro" ma il "noi". Arrivati alla fine, sono proprio i personaggi che per tutta la storia hanno fatto per noi da punto d'osservazione sugli eventi, proprio loro ad essere improbabili e invisibili esistenze, involontari ma angosianti persecutori di quella povera famiglia qualunque, tranquilla e ragionevole, paziente e in definitiva compassionevole: come noi davvero, quella famiglia di persone vive e comuni, che invece avevamo detto essere "intrusi" e che ci avevano intimoriti, che ci erano sembrati invisibili ed estranei...

Quanto alla protagonista, dalla cui limitata visione prendiamo sempre più le distanze, la finezza della sceneggiatura, della direzione registica e della giustamente lodata recitazione di Nicole Kidman costruiscono una figura di grande spessore semantico. Questa ci può apparire all'inizio come una donna energica e razionale, educatrice rigorosa dei due figli e saldamente collocata al centro della direzione della casa; poi man mano la vediamo franare nelle inquietudini, smarrirsi in oscuri rimorsi, perdere il controllo su

una quotidianità inattesa da cui malamente cerca di difendersi con attenzioni maniacali e malfondate convinzioni religiose. La stessa governante, aiutata da una saggezza letteralmente secolare, spiega alla bambina che sua madre non può vedere, non può capire perché "crede solo a ciò che le hanno insegnato". Il film associa in effetti, con molta cura, *ciò che già ci è noto all'oscurità*, in una storia che a lungo ci appare costruita palesemente alla rovescia, con personaggi che si sentono *protetti dal buio e messi in pericolo dalla luce*. Ma poi si scoprono, più o meno al tempo stesso, tre cose: che ai bambini la luce non fa nessun male, che invece di proteggersi dagli intrusi bisogna andare verso di loro a conoscerli, e soprattutto che la verità non era quella che anche noi credevamo di sapere, deducendola da altre storie che già ci erano note e dalla conoscenza delle *convenzioni di genere*.

Sotto questo punto di vista, le affinità tra *The Others* e *Il sesto senso* risultano molto più profonde e interessanti di quelle che immediatamente appaiono evidenti. Il film di Shyamalan presenta senz'altro una ben maggiore elaborazione costruttiva (in effetti, non potremo in questa sede che toccarne alcuni aspetti e accennarne alcuni temi), ma sviluppa diverse di queste stesse direzioni espressive, se vogliamo proprio a partire da un'analisi (alquanto intricata) dei rapporti tra stati di incomprensione (il buio) e di sapere (la luce). Il finale del *Sesto senso* – altro rimando significativo – riprende quella connessione tra la ripresa audiovisiva e lo svanire nella luce che abbiamo visto concludere il *Vampyr* di Dreyer¹³; qui, a svanire nel bianco è il filmato amatoriale di un bacio dato il giorno del matrimonio: un filmato amatoriale che la moglie del protagonista guarda e riguarda all'infinito sul suo schermo televisivo. Ma questo finale è reso ancor più significativa dalla simmetria con l'inquadratura iniziale, che ri-

¹³ Andrebbe anche citata, restando nella medesima area delle metaforizzazioni del *conoscere*, la chiusura, inondata di luce, dell'incantevole *Salomè* di Carmelo Bene.

prende per ben diciotto secondi il lento accendersi di una lampadina a incandescenza che gradualmente s'illumina, passando dal buio totale alla luce. Non è difficile leggersi, in effetti, una dichiarazione del possibile tema primario del film: il modo in cui si raggiunge la conoscenza in un campo che prima era oscuro.¹⁴

3.7. Vedere i morti, per davvero

Una lampadina si accende lentamente, dunque. Siamo nella cantina in cui Anna, moglie del protagonista della vicenda, è scesa a prendere una bottiglia di vino per festeggiare un'occasione speciale; dopo un primo momento, la donna sembra provare dei brividi ed essere presa da inquietudini, per cui risale rapidamente. È certo significativo che il film si apra in un luogo che, pur racchiuso nello spazio protettivo della casa, è però, anche per molti adulti, luogo della *paura* e dell'*irrazionale* (abbiamo poco sopra anche parlato di cosa accade nella cantina, apparentemente protettiva, della *Notte dei morti viventi*). Come osserva Gaston Bachelard, esaminando le capacità simboliche degli spazi domestici, l'asse verticale consente di opporre la *razionalità* del tetto all'*irrazionalità* della cantina:

“nella soffitta, l'esperienza del giorno può sempre cancellare le paure della notte, nella cantina le tenebre dimorano giorno e notte”¹⁵. In questa storia, le assegnazioni simboliche risultano però più complesse, poiché sarà proprio nello spazio della cantina, in questo spazio *profondo* trasformato in ambiente di lavoro dell'*analista*, che lo psicologo – principale personaggio della storia – coglierà finalmente la verità che a lungo gli era sfuggita.

Ma torniamo al principio. Anna risale dal buio della cantina allo spazio quotidiano del salotto, riscaldato dal camino acceso, e coglie il marito in una singolare divagazione sul valore di una *cornice*. La

cornice inquadra un attestato, inciso in un metallo sul quale a lungo si riflette l'immagine della coppia. Vi è espresso l'encomio del sindaco di Filadelfia per il dottor Malcolm Crowe, in riconoscimento degli straordinari risultati nel campo della psicologia infantile. A chi si occupa di forme narrative, non sfugge la singolarità di una storia che, con un'inversione speculare, si apre su una fase di esplotta “sanzione positiva”, di premio – fase che canonicamente sarebbe posta in chiusura. Ma, come lo spettatore può presto constatare, questa sanzione viene immediatamente messa in dubbio.

La tranquillità domestica della coppia, *incorniciata* a sua volta nello spazio protettivo e privato della casa (ove la donna accenna un goffo spogliarellero) è rotta dall'infrangersi di una finestra attraverso la quale qualcuno *dall'esterno* irrompe con la sua *irrazionalità*: è Vincent, un ex paziente di Malcolm, che a distanza di dieci anni lo accusa di non essere riuscito a guarirlo dalle sue paure. Il giovane grida, a quello che considera suo inadempiente terapeuta, di averlo abbandonato, poi estrae una pistola, spara allo psicologo e si punta l'arma alla tempia per il colpo definitivo. La sequenza successiva è introdotta da una didascalia, “L'autunno seguente”: vediamo Malcolm mentre, seduto su una panchina, legge la cartella clinica del suo nuovo piccolo paziente, un bimbo di nove anni di nome Cole; questi vive una situazione analoga a quella che fu di Vincent: come lui ha genitori divorziati e presenta instabilità d'umore. In effetti, di fronte alla lampante contraddizione tra sanzione pubblica e disconoscimento privato, di cos'altro può avere in questo momento bisogno Malcolm – o, se vogliamo, come altro può proseguire questa storia, secondo i più tipici modelli narrativi – se non con quella che si dice appunto una “seconda occasione”?

Il seguito del film ci racconterà, appunto, di questa “seconda occasione”. Ma i primi otto minuti ci hanno presentato, non senza includervi una sequenza altamente drammatica, molti temi importanti: tra questi, oltre al rimando d'insieme all'opposizione categoriale

¹⁴ Su questa relazione tra apertura e chiusura del film cfr. anche Fontana 2007, pp. 29 e 34.

¹⁵ Bachelard 1957, p. 47.

tra sicurezza e paura, la relazione più specifica che oppone spazi interni protettivi all'irruzione dall'esterno di estranei irrazionali e pericolosi, ma anche la differenza tra sanzioni e riconoscimenti che vengono dall'alto (dalle istituzioni) e dal basso (dai propri pazienti): eroe per l'istituzione, il nostro psicologo è invece un medico fallito per Vincent. Se poi vi si fa attenzione, il motivo della *cornice* lega il primo tema al secondo: la cornice che da un lato isola, protegge e racchiude, e che dall'altro lato contiene la scrittura e la definizione dell'identità personale. Perché nella cornice è incisa in forma solenne la *definizione pubblica* di Malcolm – come se ciò che davvero siamo dovesse necessariamente essere sancito *da qualcun altro* (e non a caso la ripresa cinematografica usa a lungo quell'attestato come un semplice *specchio* ove riprendere, riflessi, i volti e i gesti della coppia). Tema: è giusto vivere una vita che sia, in questi sensi diversi, ma coerenti, *incorniciata*?

A questo punto entrano in scena i *mostri* e i *non morti*, attraverso un gioco di leggibili citazioni, anche, di opere di un cinema orrorifico che va dalla *Notte dei morti viventi* alle storie di fantasmi, al filone aperto da *L'Esorcista*, e altri ancora. Tra i meno noti, sono da considerare gli indizi che riportano, attraverso l'*Esercito delle dodici scimmie* (film di poco precedente, di Terry Gilliam, ove toccava a Bruce Willis interpretare un altro Cole, a sua volta incompreso paziente di un compassionevole analista), al mitico *La jetée* di Chris Marker (del 1962), storia di un bambino che senza poterlo sapere assiste all'uccisione di se stesso (il parallelo è intrigante). Ci sono però anche componenti che rimandano alla vena più delicata e commossa del rapporto con un defunto che ci era caro (si pensi a film come *Ghost*, per esempio, altro caso rappresentativo di un genere cinematografico di successo): alla fine, in effetti, si prova una gran pena per tutti questi morti, e per le loro vicende.

Perché il nuovo paziente di Malcolm, il piccolo Cole, non solo è causa di eventi scioccanti come l'aprirsi improvviso di tutti i

cassetti della cucina di casa, ma soprattutto è terrorizzato dal fatto che *vede i morti*: questi gli si presentano sotto forme terribili di persone impiccate, orrendamente sfigurate, con il cranio spaccato da un'accetta, o in continua fase di vomito. A una domanda di Malcolm, Cole precisa: "Vanno in giro come persone normali, non sanno di essere morti [...] Vedono solo quello che vogliono vedere. [...] Sono dappertutto". Il bambino vive con la madre, che non può né capirlo né proteggerlo, ed è sotto ogni punto di vista un isolato, vive nel terrore e pensa che nessuno possa aiutarlo. A scuola patisce in particolare la figura di Tommy, compagno falsamente "perfetto" che recita in spot pubblicitari e sa in ogni modo ottenere il successo; a una festa di compleanno, poi, viene crudelmente rinchiuso da altri ragazzi in uno stanzino, da cui esce con misteriosi segni di graffi, tanto profondi da farlo portare in ospedale.

Il rapporto con lo psicologo è difficile. Questi cerca di conquistare la fiducia del piccolo paziente parlandogli amichevolmente, raccontandogli delle fiabe o proponendogli dei giochi, come quello di indovinare i suoi pensieri, ma Cole si rende conto che il medico non può cogliere ciò che lui davvero pensa ma solo ciò che secondo i suoi schemi dovrebbe pensare (vi si è potuto vedere una critica impietosa alle presunzioni della psicoterapia), e conclude: "Sei simpatico, ma non puoi aiutarmi". Inevitabilmente chiuso nelle categorie della sua professione, Malcolm finisce per emettere una diagnosi durissima, che riconosce al tempo stesso la sua capitolazione come medico: "Allucinazioni visive, paranoia, una qualche precoce schizofrenia. Farmaci, e ricovero ospedaliero consigliabile. E io non lo sto aiutando". Ma il bambino lo sconsiglia di non abbandonarlo, e gli confessa, come non ha mai fatto a nessun altro, l'esperienza sconvolgente del suo vedere i morti che lo attorniano.

Le attenzioni prestate al bambino sembrano intanto aver minato il rapporto del medico con la moglie. In una scena di altissima resa

cinematografica – ci torneremo tra poco – Malcolm giunge in ritardo al ristorante dove avrebbe dovuto svolgersi la cena dell’anniversario del loro matrimonio: Anna, amareggiata, resta chiusa nel suo silenzio, poi paga il conto e va via, augurandogli “buon anniversario” nel lasciarlo. Nei giorni successivi, Malcolm si rende conto che la moglie lo evita, che esce con un altro, che affonda negli antidepressivi. Una notte, però, nella cantina di casa, il medico scopre qualcosa che cambia la sua visione degli eventi. Decide di riascoltare i nastri su cui sono registrati i suoi vecchi colloqui terapeutici con Vincent, e si rende conto che qualcosa di decisivo può essere rimasto registrato là ove il colloquio era interrotto, nel momento in cui egli si era assentato per una telefonata e dunque non ci sarebbe stato, in teoria, nulla da registrare: la macchina ha inciso meccanicamente, in quello spazio teoricamente vuoto, la voce di qualcuno che, in una lingua straniera, chiede aiuto. Malcom comprende che questa è la prova che quel bambino, come Cole, diceva la verità: come Cole aveva un contatto reale con spiriti di persone defunte. Allora lo psicologo corre da Cole, gli dice di credergli e lo rassicura, lo incoraggia ad ascoltare i morti: poiché questi non vogliono fargli del male, ma chiedono solo di essere aiutati.

Durante la notte, Cole viene in effetti avvicinato da Kyra, una bambina morta e, per quanto terrorizzato, le dà ascolto. Grazie a questo, il giorno seguente potrà consegnare al padre della piccola defunta una videocassetta ove è registrata la prova che la bambina è stata avvelenata dalla matrigna. A questo punto, Cole si è liberato delle sue paure e la sua vita cambia radicalmente: a scuola gli affidano il ruolo più importante nella recita, e saprà finalmente raccontare alla madre il suo segreto, fornendole le prove inequivocabili della verità di quanto dice.

Il medico torna a casa, trova la moglie addormentata davanti al televisore, sul cui schermo passano all’infinito le immagini girate il giorno del loro matrimonio. Anna, parlando nel sonno, chiede a

Malcolm perché l’abbia lasciata, e dalla sua mano sfugge una fede nuziale: non quella di lei, certo, infilata nell’anulare, ma quella di lui, quella del marito defunto ormai da molti mesi, ucciso dal suo vecchio paziente. Malcolm lo capisce solo in questo momento, e ricorda le parole di Cole, che diceva di vedere i morti, e che questi non sapevano di essere tali. Insieme con noi spettatori, Malcolm ripercorre di nuovo in pochi istanti tutta la vicenda, e noi con lui ci rendiamo conto di come tutto avesse avuto un senso e una logica diversi da quanto avessimo inteso. Infine, Malcolm torna accanto alla moglie addormentata, e prima di svanire per sempre la rassicura sui suoi sentimenti.

3.8. Fuori dalle cornici

Uno dei tipici punti di difficoltà della critica cinematografica di fronte a ogni film di Shyamalan sembra essere costituito dalla loro presunta appartenenza di genere: la finta ripresa dei modi e dei luoghi comuni dei generi (volta a volta il film dell’orrore o di fantascienza, la fiaba o la storia di fantasmi, e così via) è di fatto parte del gioco. Nei termini che abbiamo visto essere propri a questo film, il genere è in fondo una forma di *cornice*, destinata a sancire l’appartenenza di un *testo nuovo* a un *modello già noto*. Fingere un’appartenenza di genere per poi negarla e prenderne le distanze è dunque già di per sé un’operazione carica di un preciso valore, ma c’è qualcosa di più specifico, nel constatare come un film che parla di morti che tornano, di fantasmi orrendi e spaventosi e di terrificanti eventi soprannaturali, si trasforma in una tenera, commossa storia d’amore. Questo trapasso di genere può in buona approssimazione corrispondere a uno dei più profondi livelli di senso del film, poiché corrisponde all’insegnamento decisivo che Malcolm offre al giovane Cole: di questi personaggi raccapriccianti non bisogna avere né timore né ribrezzo, ma accostarsi a loro in chiave compassionevole d’aiuto, traducendo dunque, appunto, la paura in un gesto d’amore.

Il parallelo non è affatto casuale: come la comprensione del film può essere ottenuta soltanto uscendo da ogni riferimento di “cornice”, di genere, così la comprensione della vera identità delle persone può essere trovata solo fuori dalle “cornici” – gli attestati, i modelli formali, le definizioni comuni, le tipologie ereditate da una psicologia che ha bisogno più di rassicuranti precisazioni classificatorie che non di percorsi di comprensione reale. La verità più significativa è spesso quella che nella prospettiva comune tende a sfuggirci, ciò che si insinua dove non penseremmo che fosse, quella portata da un bambino che ci si presenta anomalo sotto ogni punto di vista, o da un ragazzo che penetra lo spazio domestico attraverso una finestra rotta.

Il Sesto Senso è a tutti i diritti un film “sui mostri”, proprio perché è costruito in stretto riferimento all’idea corrente, condivisa anche da molti studiosi, per cui il “mostro” sarebbe ciò che infrange la logica di un sistema di definizioni classificatorie (“mostro” è ciò che travalica ad esempio la separazione tra “umano” e “animale”, o addirittura, come più sopra s’è visto, tra “organico” e “inorganico”, e così via¹⁶); ma si comprende che Shyamalan prende le distanze da questo modo di vedere, sottolineando come ciò che ci consente nuove scoperte sia spesso proprio quanto è impreveduto, perché travalica i generi, i modelli, le standardizzazioni preconfezionate dai media e le categorie della cultura corrente.

Il film è in effetti costruito per una parte notevole attraverso un sapiente gioco di inclusioni e incorniciature: ci sono, dentro la storia principale, narrazioni di varie altre storie, fiabe e vicende di vita vera, racconti sul presente e sul passato, recite, palcoscenici, teatri ove agiscono attori umani e teatrini di marionette, video di produzione casalinga e spot televisivi... Il punto più notevole, in questo gioco d’incastri, è quello in cui, nella stanza ove sono riuniti

¹⁶Per lo stesso motivo – tornando per un attimo al campo dei vampiri – è *mostruoso* il pipistrello, anomalo mammifero che simula gli uccelli, dunque essere difficilmente classificabile...

i familiari per il funerale della piccola Kyra, il padre fa partire il nastro che la bimba ha dato a Cole. L’uomo apre gli sportelli di un mobile, sportelli che in questa stanza piena di persone incorniciano uno schermo televisivo, dentro il quale compare il riquadro del teatrino in cui si muovono le marionette di Kyra, poi il teatrino viene spostato perché la bambina torna precipitosamente a letto, ma la telecamera continua a riprendere, attraverso il riquadro disegnato a sua volta dai piani di uno scaffale aperto; la matrigna appoggia sul piano dello scaffale un vassoio con il cibo per Kyra, e lo avvelena. Il particolare rivelatore è dunque decisamente non voluto: la telecamera, rimasta involontariamente accesa, ha ripreso ciò che non era previsto. Ma del resto questo è esattamente ciò che permette a Malcolm di comprendere la verità, quando nella sua cantina esplora le parti del nastro con le registrazioni dei vecchi colloqui con Vincent: telecamera e registratore audio hanno agito *meccanicamente*, quali oggetti ovviamente privi di volontà, catturando ciò che non era previsto né voluto, non predisposto da una qualche sceneggiatura, non definito nel quadro di un pensiero pianificatore: puri datti grezzi, immediati, senza ordine né cornice. In un caso come nell’altro, si tratta di usare la capacità di un registratore di *tornare indietro*, andando a guardare nei *vuoti*, nelle *ellissi* ove non sembrava esserci nulla: ciò che, si noti, è in effetti quello che precisamente accade a noi come spettatori del film, che comprendiamo solo quando la pellicola “si riavvolge”, e ci viene mostrato lo spezzone, prima coperto da ellissi, della morte del protagonista. Come molti spettatori hanno rilevato, la prima visione del film può essere fonte d’angoscia e di paura, ma se lo si rivede, o lo si ripensa, l’effetto è completamente diverso; e tale sarebbe appunto la percezione di un “*sesto senso*” cui il film allude: quello che coglie le cose per ciò che realmente sono, dal momento che a prima vista – o se vogliamo con i *sensi comuni* – nulla appare per quello che è davvero. Si pensi alla straordinaria scena d’amore legata all’an-

niversario di matrimonio dei due protagonisti: alla prima visione del film, il suo significato e la sua identità risultano completamente illeggibili, e semplicemente crediamo che Anna sia arrabbiata con il marito per il suo ritardo. Capiamo poi che quello che credevamo un offeso mutismo era di fatto un silenzio commosso, ciò che avevamo preso per risentimento era invece l'affranta intensità di un ricordo, e quella scena che ci era parso presentarci un banale incontro mancato era invece la straziante scena d'amore di una donna quanto mai innamorata, che non accettando l'assenza del marito defunto ne simula la presenza, celebrando l'anniversario "come se lui fosse vivo", parlandogli alla fine come si parla ai morti cui si vuole un gran bene, come fossero vivi. La capacità tecnica dell'autore sta nel costruire la sequenza – un lungo, avvolgente e magistrale piano-sequenza – come un perfetto *double-face narrativo*, in modo che ogni gesto, ogni sguardo e ogni parola possano essere letti altrettanto bene nei due – o forse dovremmo dire nei tre – diversi sensi. Perché le cose non stanno né nel modo in cui soggettivamente le vede Malcolm, e noi con lui, cui si presenta una moglie arrabbiata per il suo ritardo, né in quello della soggettiva percezione di Anna, che *non vede* l'effettiva per quanto immateriale presenza di Malcolm al suo tavolo. Ma quello che davvero conta è l'enorme carica emozionale che si genera nello spettatore al momento in cui mette in relazione la lettura banalizzante operata nel primo momento e l'interpretazione completamente diversa che si impone a posteriori. Il senso del film, si può dire davvero, è in questo nostro *mettere in relazione*, e dunque presuppone questa nostra *presenza* all'interno del meccanismo narrativo.

Presenza: perché noi seguiamo tutta la storia ponendoci dalla parte di Malcolm, guardando gli eventi con i suoi occhi, quelli di un bravo e compassionevole psicologo infantile ricco di esperienza e di cultura scientifica. Ne seguiamo anche con partecipazione le sconfitte, come quando cerca di ottenere la fiducia di Cole giocando

a indovinarne il pensiero: ma è una presunzione professionale, perché lo psicologo non sa afferrare ciò che il suo paziente pensa *ora e qui*, ma solo ciò che presumibilmente dovrebbe pensare secondo modelli comportamentali teoricamente generalizzabili, che non prevedono la possibilità di *storie inedite*. Ci accorgiamo che le categorie di Malcolm sono incapaci di cogliere l'esperienza reale, e infine comprendiamo che solo il suo piccolo paziente *sa* quale sia l'identità del suo dottore.

Ma questo, come dicono gli spettatori (almeno quando vedono il film per la prima volta) è un "film dell'orrore", una storia che mette in scena raccapriccianti fantasmi, che ci spaventa con mostri che travalicano il confine categoriale che separa i vivi dai morti... E dunque il protagonista che non comprende il suo stato di trapassato è *il mostro*, e "noi" con lui. Come capiamo alla fine, c'è un solo modo di sapere chi siamo: non possiamo davvero conoscerlo se non cogliendolo nello sguardo che gli altri ci rivolgono; non possediamo la nostra definizione ma la riceviamo con le parole degli altri. Se ciascuno esiste soltanto nella sua relazione con gli altri, bisogna aggiungere che interagire con gli altri, aiutarli ed esserne aiutato, è possibile solo a patto di afferrare, e accettare, la loro definizione della realtà, e sapere che "io" (la nostra presunta identità personale) è irrimediabilmente parte di quella *loro* definizione – come in un nuovo e diverso gioco di *cornici*, diremmo, in cui lo sguardo dell'uno costruisce necessariamente lo sguardo dell'altro. Che cos'è dunque il "mostro" se non l'interruzione di questa costitutiva reciprocità dello sguardo, e dunque la presunzione di un sapere definitorio che sovrappone a ogni cosa le sue categorie precostituite?

Capitolo quarto

Alieni

4.1. L'archetipo

Potremmo ricollegarci alla parte finale del precedente capitolo, grazie al fatto che lo stesso autore di cinema, M. Night Shyamalan, ha ripreso in un film successivo un altro tema tipico del cinema fantastico: l'invasione di alieni. In *Signs* ritroviamo in effetti lo sviluppo di un discorso, non molto diverso da quello esposto nel *Sesto Senso*, intorno alla complessità della nostra lettura del reale. Terrorizzati dall'idea di una realtà illeggibile, in quanto priva di un ordine e di un senso, gli esseri umani sono facile preda dell'opposta tendenza a vedere dappertutto segni, coincidenze significanti, prove di una qualche logica o di un qualche piano sottostante agli eventi quotidiani. In effetti, il film presenta l'arrivo degli alieni non come un evento inedito ma come la ripetizione di qualcosa di già noto, di già visto: la televisione offre immagini decisamente stereotipate, che sembrano tratte da vecchi classici della fantascienza ("È come la Guerra dei mondi", osserva uno dei protagonisti), e i fatti che accadono al presente sembrano già raccontati, descritti e disegnati nei vecchi libri per ragazzi sull'arrivo dei marziani. Con una trovata tanto beffarda quanto geniale, Shyamalan mostra come la cruda realtà di ciò che accade "qui ed ora", la verità che effettivamente ci tocca, possa sì comparire sullo schermo del televisore... ma nel momento in cui ne stacciamo la spina, in modo da trasformare il suo schermo in un più semplice e neutrale *specchio*.

La figura dell'alieno, pur disegnando esseri puramente immaginari, è andata in effetti solidificandosi in tutta una serie di luoghi comuni. *La guerra dei mondi*, non a caso citato in *Signs*, può essere visto come uno dei momenti cardine di costruzione di tale immagine mitica. Il romanzo di Herbert George Wells esce nel 1897 – certo significativamente, si tratta dello stesso anno della pubblicazione del *Dracula* di Stoker; la storia prospetta l'arrivo sulla terra di un gruppo di marziani dal corpo tentacolare e dalle intenzioni per nulla amichevoli. I terrestri cercano modi per comunicare, si avvicinano all'astronave aliena sventolando una bandiera bianca, ma vengono inceneriti. Gli alieni non comunicano, ma con i loro tripodi da combattimento invadono tutta la Gran Bretagna, spezzando ogni resistenza; gli umani vengono usati come cibo.

Decisamente interessante è la descrizione che Wells ci offre di questi marziani: erano, dice, ciò che di più estraneo alla Terra si possa immaginare, costituiti essenzialmente da grosse teste rotonde, teste e corpo al tempo stesso, dunque. Privi di narici ma con un becco sotto i grossi occhi, avevano sedici sottili tentacoli, quasi come fruste, che si dipartivano direttamente da questa testa-corpo. Gran parte dello spazio interno era del resto occupato da uno smisurato cervello, poiché non avevano bisogno di organi per inghiottire, digerire e assimilare i cibi. Questi coetanei letterari del Conte Dracula si nutrivano infatti direttamente del *sangue* di altre creature viventi (preferibilmente umane, s'intende), che si iniettavano direttamente nelle vene. Wells sottolinea la repulsività di questa fisiologia aliena, ma al tempo stesso ne intravede la superiorità, pensando a quanta parte del nostro corpo è devoluta alla complessa trasformazione delle materie alimentari in sangue destinato a distribuire il nutrimento alle varie parti dell'organismo. Ma questo contatto con le materie organiche, la fluttuazione della fame e del suo soddisfacimento, sono anche presumibilmente alla radice delle nostre fluttuazioni emotive... Questo ci fa intravedere

negli alieni, che hanno raggiunto lo stato di “puri cervelli”, un’assenza di emozioni che va di pari passo con una forma di riproduzione non sessuata, ma anche con l’assenza di qualsiasi senso di fatica e conseguente bisogno di riposo. Essi, inoltre, non hanno bisogno di comunicare tramite suoni o gesti, non usano segni poiché la telepatia permette loro di saltare ogni intermediazione fisica. Nei marziani, conclude, il prevalere dell’intelligenza ha finito per cancellare la parte animale dell’organismo, e non c’è dubbio che Wells riconosca, pur senza alcuna simpatia, l’idea di una superiorità di questi esseri, che non provano più le emozioni che caratterizzano lo stato umano – precorrendo così un concetto ripreso in molta fantascienza posteriore. Più sorprendente, per un testo scritto sul finire dell’Ottocento, è il fatto che il romanzo attribuisce alle macchine impiegate dagli alieni una qualche ambiguità tra l’universo meccanico e quello organico – e queste macchine, in effetti, in piena autonomia riproducono se stesse. È però, forse, proprio il loro grado di avanzamento scientifico a determinare la sconfitta degli alieni, poiché sul loro mondo da tempo hanno eliminato ogni malattia, e dunque sono privi di agenti immunitari: i banali batteri terrestri causeranno così la loro fine. Esiste tuttavia, va ricordato, anche un finale alternativo, in cui Wells immagina un dominio duraturo dei marziani, con gli umani ridotti ad animali domestici al loro servizio.

La figura di questo alieno è costruita, palesamente e del resto esplicitamente, in opposizione al modello umano, e con una significativa scelta di tratti oppositivi che la investe di precise determinazioni semantiche. Superiorità tecnologica ma assenza di emozioni e sentimenti, fredda intelligenza quasi disincarnata, assenza di sonno e dunque di sogni, mancanza di quelle forme di intermediazione che nella vita umana legano in modo più evidente le componenti intellettuali a quelle corporee (come nel caso dell’apparato alimentare), o il pensiero a un qualche substrato materiale (come in tutti i nostri sistemi

di comunicazione). E tali tratti sono stati sostanzialmente mantenuti nelle diverse versioni cinematografiche di questa storia, così come sono stati spesso ripresi, sia pure con inevitabili variazioni, in tanti altri prodotti di narrativa fantascientifica. In effetti, l’impiego principale della figura dell’alieno (parliamo qui, s’intende, delle classiche rappresentazioni negative) è stata proprio quella di un’elaborazione *in negativo* della nostra rappresentazione dell’umano: significativa, in particolare, la negazione delle nostre capacità emozionali, che tendiamo evidentemente a considerare parte essenziale della definizione della nostra identità; non a caso l’alieno viene spesso avvicinato a un insetto, che nel nostro immaginario non ha emozioni (ecco allora gli occhi sfaccettati da mosca, le antenne e così via).

L’alieno vale dunque come modo tra gli altri, ma più forte ed estremo degli altri, per rappresentare il Male. Gli storici della cultura potranno notare che la tematica degli alieni si è sviluppata in concomitanza con il venir meno di altre figure di “estranei totali”, che si trattasse di figure metafisiche (come i demoni), leggendarie (orchi, vampiri...) o razziali (i “selvaggi”). In ogni caso, se in tale prospettiva “malvagio” risulta chi è *diverso da noi*, l’alieno può ben rappresentare il *diverso totale*, interamente e incondizionatamente negativo dal punto di vista morale, con un grado di assolutezza che in effetti difficilmente può essere riconosciuto ad altri protagonisti negativi. Se si può in fondo sempre entrare nel modo di pensare di un gangster o di un terrorista, la costruzione della figura standard dell’alieno implica proprio questa impossibilità; la definizione stessa del concetto di “alieno” risulta poggiare sul fatto che esso non sia semplicemente *diverso* e *non umano* ma del tutto *estraneo* e *illeggibile*: le variazioni sul tema del *mostro integrale* consentono la rappresentazione di un male *assoluto*, fondato sulla negazione di ogni possibilità di relazione *intersoggettiva*. Come noi non possiamo leggere la sua soggettività, così reciprocamente egli ci appare ostinato a non riconoscere la nostra logica, i nostri sforzi di comu-

nicazione, il nostro desiderio di negoziare il reciproco status: per gli alieni, noi non siamo soggetti con cui rapportarsi bensì *oggetti* da usare, se non da distruggere; nel caso più semplice, possiamo valere come cibo. E cancellare totalmente la natura di soggetti degli altri, riducendoli a puri oggetti, non è questa una buona definizione generale, moderna e interamente laica, del *far male*?

4.2. Una figura molteplice

La narrativa posteriore al grande classico di Wells ci ha proposto un gran numero di esempi di alieni, e non dobbiamo dimenticare che alcuni di essi sono stati elaborati, più o meno consapevolmente, come rovesciamenti rispetto al classico cliché dell'alieno malvagio (si pensi al caso notissimo di *E.T.*). Non potendo aprirci a tutte le variazioni esistenti, concentreremo la nostra attenzione su un caso di speciale interesse, che ci consentirà comunque di esplorare almeno in parte i *meccanismi di variazione* della figura dell'alieno. Si rileva facilmente come, parlando del vampiro, dell'orco, o adesso dell'alieno, si usi spesso il termine “figura”: termine d'uso corrente, certo, ma che corrisponde anche a una nozione specifica nella teoria del racconto¹. “Figura” è un'entità concreta del discorso narrativo: un personaggio, un luogo, un oggetto dotato di un suo valore di senso. Le *figure* sono dunque entità *portatrici di significati*, e il modo in cui esse sono disegnate e costituite risponde, si suppone, a precisi scopi espressivi: fanno parte, dunque, di quel piano che nella teoria semiotica è detto del *significante*. Le analisi che stiamo conducendo su alcuni casi esemplari possono farci comprendere molte cose, tra l'altro anche intorno ai modi in cui il nostro immaginario s'impegna costantemente in un lavoro di rielaborazione e ridefinizione che porta da un lato a trasformare conti-

¹ Per una trattazione più tecnica del tema affrontato in questo capitolo si rimanda a Ferraro 2006a.

nuamente queste produzioni figurative e dall'altro lato a cambiarne i valori di senso. Non si può anzi non sottolineare, in proposito, la scarsa attenzione con cui la nostra cultura diffusa usa trattare questo meccanismo che di fatto *varia e trasforma, moltiplicando* testi e letture, preferendo al contrario farci percepire, di queste figure, una pretesa uniformità e costanza nel tempo. È facile comprendere, però, come questo atteggiamento sia del tutto confacente a quelle esigenze di rapido e indifferenziato consumo che a tutti i livelli reggono la logica del nostro “mercato”.

In questo capitolo, faremo essenzialmente riferimento a un esempio, la celebre *saga di Alien*, in ragione della sua capacità di sintetizzare molti aspetti di un discorso sugli alieni; vogliamo però almeno accennare a un'altra interessantissima linea d'evoluzione, il cui punto di partenza è riconosciuto nell'ormai mitico film di Don Siegel, del 1956, *L'invasione degli ultracorpi* (*Invasion of the body snatchers*). La significatività del film non fu avvertita al momento in cui uscì nelle sale², giungendo di fatto a *maturazione* solo molto tempo dopo, come scrive Roy Menarini, che di questo tipo di film ci ha dato un'interessante e documentata analisi.

Il punto essenziale è che in questa storia non c'è più un attacco proveniente dal “diverso” fuori di noi, ma “una subdola incursione nelle nostre stesse vite, nei luoghi (geografici e psicologici) in cui siamo abituati a vivere con assoluta normalità”³. Gli alieni invasori non sono venuti per distruggerci ma per *prendere il nostro posto*: ci sostituiscono durante il sonno, diventando in tutto uguali a noi, fuorché – di nuovo – per il fatto di provare emozioni. L'aspetto su cui il film si sofferma di più – ciò che lo accomuna tra l'altro a storie come quella narrata in *La notte dei morti viventi* – è la trasformazione operata nelle persone più vicine e familiari: il bambino che non

² Da segnalare anche il fatto che la produzione, spaventata dalla carica destabilizzante del film, impose l'aggiunta di un incongruo finale rassicurante.

³ Menarini 1999, p.182.

riconosce più sua madre, il protagonista che cerca gli indizi da cui scoprire la duplicazione della sua fidanzata... L'orrore è diventato ormai vicino, vicinissimo, "l'orrore siamo noi" (p.183). La percezione dell'interesse e del valore di questa storia è in effetti cresciuta con il passare degli anni, assumendo nuovi significati e diventando vessillo di nuove posizioni ideologiche (si veda la riappropriazione da parte dei movimenti studenteschi alla fine degli anni sessanta), e la vicenda ha poi avuto una serie di riprese in numerosi altri film, i più rilevanti dei quali sono *Terrore dallo spazio profondo* (*Invasion of the body snatchers*, di Philip Kaufman, del 1979), *Terrore dalla sesta luna* (*The puppet masters*, di Stuart Orme, 1994) e *Ultracorpi* (*Body snatchers*) di Abel Ferrara, versione colta e consapevolmente metaforica, uscito nel 1993.

Molti hanno inoltre notato l'affinità tra questa figura ormai stabile nel nostro immaginario e l'idea portante del filone che ha inizio, anche qui negli anni cinquanta, con *La cosa da un altro mondo* (*The thing from another world* di Christian Nibby, del 1951), storia più nota oggi nel remake che John Carpenter ne fece nel 1982 (*La cosa*, orig. *The Thing*): l'alieno si sottrae qui alla sua tradizionale ed eccitante visibilità, per entrare dentro il nostro corpo, riducendolo a puro contenitore. Come nel mito degli *ultracorpi*, anche qui nessuno può dire chi sia umano e chi alieno, poiché la marca prima dell'alienità è proprio l'assenza di un suo aspetto identitario, la sua capacità di assimilare ogni altra forma di vita, di *diventare* qualsiasi altro essere. Come nota Silvio Alovio (2002, p. 32), queste storie generano "una profonda crisi del concetto di identità", poiché la percezione di noi stessi come soggetti è da sempre legata alla connessione che vede, diremmo *ovviamente*, l'*alterità* come *diversità*. Se è compromessa la possibilità stessa di riconoscere la diversità, se l'alieno diventa "noi", si distrugge insieme l'idea dell'alieno come soggetto esterno, sgretolando alla radice la possibilità di pensare nei termini della classica opposizione *umano/alieno*.

4.3. La saga di *Alien*

Tra i motivi della nostra decisione di centrare l'attenzione soprattutto sulla saga di *Alien* è primaria anche la considerazione della sua estensione nel tempo, che consente di cogliere le relazioni tra continuità e trasformazione di questa figura, i meccanismi della sua ri-elaborazione e delle sua progressiva reinterpretazione. La saga è costituita infatti da quattro film realizzati da autori diversi a considerevole distanza di tempo (non consideriamo qui le imitazioni, cioè i tanti film che ne hanno ripreso temi e motivi, pur se anche questa abbondanza di rielaborazioni appare significativa):

1. *Alien*, 1979, regia di Ridley Scott, sceneggiatura di Dan O'Bannon e Ronald Shusett
2. *Aliens*, 1986, regia e sceneggiatura di James Cameron
3. *Alien³*, 1992, regia di David Fincher, sceneggiatura di David Giler, Walter Hill e Larry Ferguson
4. *Alien Resurrection*, 1997, regia di Jean-Pierre Jeunet, sceneggiatura di Joss Whedon

Come segnalano anche i nomi dei registi, non si tratta di film *di genere* ma di realizzazioni d'indubbia qualità di fattura, con due punte d'eccellenza nel primo e nell'ultimo film – quelli su cui, per vari motivi, concentreremo maggiormente la nostra attenzione. I quattro episodi riprendono e rielaborano un medesimo modello di fondo; la struttura seriale ci offre così la possibilità di seguire l'evoluzione di una specifica figura di alieno lungo una serie di realizzazioni indipendenti, ma che presentano una palese progressione logica. Più che a casi di quello che l'industria cinematografica chiama "sequel" o "remake", si tratta piuttosto di qualcosa che ricorda modi di narrazione folclorica: restano costanti molti temi e una parte rilevante dell'ossatura narrativa, ma in ciascun caso questa va soggetta a un processo di *variazione* e *rielaborazione creativa*, da parte di narratori che apportano il loro stile e il loro modo di vedere. In particolare,

si tratta di quattro giovani e promettenti *autori* di cinema, dotati di forte personalità e di una marcata inclinazione creativa, non dunque i classici *esecutori* che in altri casi vengono preferiti dai produttori cinematografici; tale creatività autoriale non contrasta, ma anzi incrementa, la *rappresentatività collettiva* delle loro opere: ciascuno dei quattro registi è stato “autore” soprattutto nel senso di essere capace di cogliere modi di sentire diffusi (non a caso, del resto, alcuni dei registi vengono dal campo del cinema pubblicitario). E gli appassionati di fantascienza hanno potuto rilevare in questi film la presenza di idee, spunti ed elementi ispirativi rinvenibili in altri romanzi o testi cinematografici, ma che qui vengono finalmente a coagularsi insieme, raggiungendo quel grado di significatività e di emblematicità che ne sancisce una definitiva centralità nell’immaginario collettivo. Ciò che a noi più interessa è mostrare come la figura del *mostro*, portata qui per certi versi al suo *estremo*, sia in grado di assumere valori complessi e molteplici, dando vita intorno a sé a una storia e a un ambiente i cui particolari si caricano di senso; sarà questa anche un’ esplorazione nei meccanismi stessi che consentono a testi destinati al grande pubblico di elaborare configurazioni significanti di grande capacità espressiva. Per fare questo, è necessario innanzi tutto presentare una sintesi dei film che contenga almeno alcuni degli elementi di cui l’analisi mostrerà poi la significatività.

Alien (1979)

La saga copre nel suo insieme un arco di circa duecentosettant’anni, collocati in un tempo futuro in cui l’umanità si muove facilmente fra differenti sistemi planetari, a bordo di gigantesche astronavi adibite al trasporto di enormi quantità di materiali o alla fondazione di colonie destinate a rendere abitabili nuovi pianeti. Secondo una convenzione comune nella fantascienza, durante questi lunghi spostamenti i membri dell’equipaggio sono posti in *iper-sonno*, in pratica come ibernati, in modo che per loro biologicamente il

tempo non passi; vengono poi svegliati in prossimità dell’arrivo dal supercomputer che regge le attività principali della nave. La vicenda ha appunto inizio a bordo di una di queste gigantesche astronavi, il veicolo commerciale *Nostromo*, sulla rotta di ritorno verso la Terra, con i sette membri dell’equipaggio svegliati dal computer centrale, chiamato *Mother*. Parleremo più avanti dei caratteri particolari di questo risveglio; subito dopo però il tono è quello di una deliberata banalità: gli astronauti fanno colazione, scherzano, aprono rivendicazioni sindacali... ma a questo punto si rendono conto di non essere affatto in prossimità della Terra: *Mother* li ha risvegliati anzitempo, perché su un pianeta vicino è stata captata una trasmissione radio di origine sconosciuta, e si richiede loro di indagare. Ancora, nessun tono eccitato da “incontro con gli alieni”: il problema, semmai, è se tale intervento rientri o no nei compiti burocraticamente stabiliti dal contratto...

Una navetta scende sul pianeta, e gli esploratori scoprono i resti di una civiltà estinta: probabilmente, hanno trovato una forma sconosciuta di astronave. Gli esploratori penetrano in uno spazio oscuro, attraverso un orifizio dall’aspetto più organico che meccanico, e si trovano all’interno di un gigantesco corridoio le cui pareti offrono, di nuovo, l’aspetto di qualcosa di organico (come una lunga serie di costole, potremmo dire). Soprattutto, trovano un singolare, gigantesco apparecchio puntato verso il cielo, anch’esso caratterizzato da questo ambiguo aspetto che potremmo dire *biomeccanico*, su cui si è fossilizzato lo scheletro di un essere appartenuto a una specie sconosciuta (l’essere, come capiremo poi, è stato ucciso dagli alieni). Kane, il più ardimentoso del gruppo, scende in una caverna ove trova un gran numero di gigantesche uova, ma da una di queste schizza un essere che gli si avvinghia al volto, gli copre la faccia, e si potrebbe dire che in questo modo *ne nasconde l’identità* e in certo senso *la sostituisce*, almeno nel senso che *respira per lui*. Sulla navetta, quando si cerca inutilmente di staccare l’entità aliena

dal volto del malcapitato, si scopre che nelle sue dita mostruose circola, al posto del sangue, una sorta di “acido molecolare” capace di fondere l'acciaio della nave. Dopo qualche tempo, spontaneamente l'essere si stacca e muore, sicché Kane sembra salvo; il gruppo torna sulla nave madre e riprende il viaggio verso la Terra, ma improvvisamente Kane muore, con il petto squarciato da un neonato mostriciattolo che era stato incubato nel suo corpo: poco più avanti nel film vediamo che lo stesso ufficiale scientifico della spedizione, Ash, considera questo come una sorta di *parto*, e definisce il mostro “figlio” dell'uomo nel cui torace si era sviluppato.

Nel tempo necessario per organizzare una ricerca e localizzare l'essere alieno, questo ha subito una mutazione, diventando adulto – vale a dire un mostro gigantesco, feroce e apparentemente invincibile – e incomincia a uccidere uno dopo l'altro i membri dell'equipaggio. La giovane Ellen Ripley (interpretata da Sigourney Weaver), preso il comando dopo la scomparsa dei suoi superiori, sfrutta la possibilità ora acquisita di entrare in contatto con il computer centrale, *Mother*, e scopre così che l'incontro con gli esseri alieni era pianificato e auspicato, e che la Compagnia proprietaria della nave punta a portare sulla Terra un esemplare di alieno come priorità assoluta, anche a costo di sacrificare l'intero equipaggio. Alla ragazza infuriata si contrappone Ash, l'ufficiale scientifico, il quale, difendendo palesemente i piani della Compagnia, cerca addirittura di ucciderla; si scopre qui che Ash non è un essere umano ma un robot, o meglio un *androide*, ambigualmente a metà tra l'uomo e la macchina: in ogni caso, un personaggio imbarcato apposta per garantire l'esecuzione del progetto della Compagnia. Prima di essere totalmente disattivato, Ash dice agli umani che non hanno possibilità di salvezza, perché Alien è “un perfetto organismo”, e aggiunge: “Ammiro la sua purezza: un superstite non offuscato da coscienza, rimorsi, o illusioni di moralità” (il parallelo con il classico alieno della *Guerra dei mondi* è in questo senso ancora evidente).

Per i pochi rimasti, l'unica possibilità di salvezza appare quella di far esplodere la nave e fuggire su una navetta che forse potrà portarli fino alla Terra. Ripley attiva il congegno che farà saltare l'astronave e inizia la fuga verso il veicolo di salvataggio, ma nel frattempo Alien ha intercettato e ucciso gli altri due superstiti; l'eroina della storia è a questo punto completamente sola, se si esclude il suo gatto Jones e, ovviamente, il mostro. Questi riesce a trovarla e le sbarra la strada della salvezza; Ripley torna dunque sui suoi passi per fermare il meccanismo di autodistruzione della nave, ma agisce con un fatale istante di ritardo: inutilmente invoca *Mother* di accettare l'annullamento della procedura di distruzione, e disperata la maledice. Non le restano che cinque minuti per fuggire, ma riesce a compiere l'impresa: la navicella si stacca pochi secondi prima che una gigantesca esplosione distrugga l'immensa nave, con tutto ciò che essa contiene.

Finalmente tranquilla, Ripley si dedica maternamente a porre in ibernazione il suo gatto, poi si prepara per addormentarsi lei stessa, per i lunghi mesi che il veicolo impiegherà a portarla nelle vicinanze della Terra. Quando è quasi pronta, si è tolta la tuta e sta mettendo in atto le ultime regolazioni, ecco che l'alieno, perfettamente mimetizzato fra le tubature e i macchinari della navetta, compie un gesto che lo tradisce. La donna è terrorizzata, ma cerca di passare al contrattacco: indossa uno scafandro e colpisce il mostro con una fiocina, poi apre un portello, in modo che Alien sia finalmente risucchiato nel vuoto. A questo punto l'incubo è finito e Ripley può finalmente addormentarsi. Come si vede, il film mima il tempo di una lunghissima giornata, ponendosi tra il momento in cui ci si risveglia e quello in cui si riprende il sonno – e non sarà certo casuale che tutti e quattro i film inizieranno con una scena di risveglio, pur se i finali saranno invece più problematici ed elaborati.

Aliens (1986)

La storia si ricollega direttamente a quella del primo film, iniziando con il salvataggio di Ripley, ancora in stato di ibernazione; sono passati però cinquantasette anni, durante i quali la navetta è andata alla deriva: per la giovane donna, che era in *ipersonno*, ovviamente il tempo non è passato, ma le comunicano che sua figlia Amanda è morta due anni prima, all'età di sessantasei anni. Ripley, che rivive continuamente nei suoi incubi gli incontri con Alien, viene accusata dalla Compagnia di aver fatto esplodere senza motivo una costosissima astronave: nessuno crede ai suoi racconti, anche perché da oltre vent'anni sul pianeta della sua avventura si è stabilita una pacifica colonia che cerca di rendere il luogo abitabile.

All'improvviso, però, le comunicazioni con la colonia si interrompono, e la Compagnia ricontatta Ripley chiedendole di partecipare a una spedizione sul pianeta, per chiarire cosa stia succedendo; la donna accetta solo a patto che l'obiettivo sia lo sterminio dei mostri. Una nave militare raggiunge il pianeta, scoprendo che la stazione dei coloni è disabitata, con segni evidenti di un'inutile resistenza a qualche invasore. Trovano viva solo una bambina, Newt, che Ripley prende sotto la sua protezione. L'affettuosa e materna relazione che ne nasce conduce tra l'altro a un dialogo palesemente significativo, in cui la bimba opera una fondamentale connessione tra l'esistenza dei mostri e il modo in cui si nasce. Newt rileva: "Mia mamma diceva sempre che i mostri non ci sono, che non esistono i mostri, ma esistono!" (e Ripley deve riconoscere che ha ragione), poi la bimba chiede: "Quelle cose ci crescono dentro? [...] È così che nascono i bambini? Voglio dire, i bambini della gente? Ti crescono dentro?": Newt ha colto un'*analogia* che diventerà sempre più palese nel proseguire della saga.

Una spedizione parte alla ricerca dei coloni; si penetra in ambienti e corridoi dall'aspetto di nuovo incerto tra il biologico e l'inorganico, molto simili a quelli della misteriosa astronave scoperta nel primo

film. I membri della spedizione riescono in effetti a trovare i coloni, ma questi sono morti o morenti, ancora chiusi nei bozzoli dove hanno incubato gli embrioni alieni. I militari non riescono a capire dove sia il nemico, che pure sentono vicinissimo: gli alieni sono invisibili perché in pratica costituiscono *le pareti stesse che delimitano l'ambiente*. L'attacco dei mostri (che si sono smisuratamente moltiplicati) è particolarmente feroce, il comandante della spedizione si rivela totalmente inetto, mentre si segnala in contrasto la virile capacità bellica delle donne-soldato; in ogni caso, solo il deciso e coraggioso intervento di Ripley consente una provvidenziale ritirata.

Anche in questo episodio l'ufficiale scientifico del gruppo è un androide, un uomo biomeccanico di nome Bishop, qui però in un ruolo decisamente positivo, anzi quasi eroico. Con lui Ripley discute il problema di chi deponga le uova dell'alieno; si ipotizza così l'esistenza di una sorta di *alieno-regina*, in analogia a quanto avviene ad esempio nel caso delle formiche. Netto è invece lo scontro fra Ripley e il rappresentante della Compagnia: mentre la prima sostiene che si debba abbandonare il pianeta e distruggere quanto resta "nuclearizzando", l'altro obietta che l'installazione della colonia va salvaguardata perché vale moltissimo denaro. Quando Ripley mostra di aver compreso che l'obiettivo della Compagnia è di portare un embrione alieno sulla Terra, il suo avversario cerca di causarne la morte. Ripley viene salvata, mentre l'uomo sarà ucciso da un alieno. Ora bisogna riuscire a lasciare al più presto la colonia, perché questa sta per esplodere. Negli scontri con gli alieni muoiono quasi tutti i militari, mentre la bambina viene rapita e poi liberata da Ripley; in quell'occasione appare la regina aliena, impegnata a deporre le uova: sorta di orrido gigantesco insetto che l'eroina cerca vanamente di sopraffare con le sue armi, riuscendo soltanto ad annientarne le capacità riproduttive. Siamo alla fuga finale: Ripley corre via abbracciando la bambina, mentre la base è ormai preda di un devastante incendio.

La navetta guidata dall'androide li porta finalmente via, allontanandosi nel cielo azzurro: appena in tempo, perché dietro di loro la base è annientata da una gigantesca esplosione. Le fatidiche parole "Ok, siamo in salvo" annunciano l'altrettanto fatidica ricomparsa del mostro, annidato sotto lo scafo della navetta. Lo scontro finale è dunque tra Ripley, che cerca di mettere in salvo la bambina, e la regina aliena: due femmine, due "madri". Ripley l'affronta indossando, questa volta, più di un semplice scafandro: un potentissimo strumento per il trasporto di pesi, che la racchiude come una gigantesca armatura, o se vogliamo come un esoscheletro che moltiplica la sua resistenza e la sua forza. Trasformata quasi ella stessa in un essere di natura *biomeccanica*, Ripley riesce ad avere la meglio sul mostro in una sorta di terribile corpo a corpo, che si conclude in modo analogo al finale del primo episodio: grazie all'apertura di un portellone che dà sull'esterno, il mostro è risucchiato nel vuoto cosmico; l'androide commenta: "Non male per un *umano!*". Infine, bambina e madre adottiva si coricano nei lettini per l'*ipersonno*, e si addormentano.

Alien³ (1992)

La storia riprende dove finiva il secondo episodio, sulla navicella spaziale sulla quale si trova Ripley, immersa nell'*ipersonno*. Scopriamo che un altro alieno era riuscito a salire a bordo, e che ora s'impadronisce del veicolo e causa il naufragio di Ripley sul desolato pianeta Fiorina 161 (gli altri passeggeri della scialuppa, compresa la bimba Newt, non sopravvivono all'impatto, e i loro corpi vengono bruciati in una grande fornace). Il pianeta, che si caratterizza per un aspetto povero e arcaico, è usato come colonia penale: vi si trovano unicamente uomini, assassini e stupratori, che scontano lì la loro pena, insieme a un medico e due soli guardiani; li capeggia un singolare ergastolano, il nero e infervorato Dillon, che ha imposto a tutti l'adesione a una specie

di cattolicesimo millenarista. L'arrivo imprevisto di una donna porta ovviamente grande scompiglio, e Ripley (per la verità piuttosto trasformata dalla ruvida tonaca monacale e dalla radicale rasatura a zero dei capelli) ha qui con Clemens, un medico ex detenuto, la sua unica storia d'amore in tutta la saga. Ben presto si scopre che con la navicella è arrivato anche uno dei soliti ferocissimi alieni, che in questo quadro arcaico è identificato come un "drago", e le difficoltà sono aggravate dal fatto che la colonia è del tutto priva di armi nonché di ogni moderna tecnologia. L'alieno ovviamente semina terrore e morte, e con gran fatica si cerca di escogitare qualche metodo per eliminarlo. Ma quando Ripley si trova faccia a faccia con il mostro, inaspettatamente questi la risparmia; le si affaccia allora un terribile dubbio, e scopre che mentre era in ipersonno sulla navicella un embrione di alieno è stato impiantato dentro di lei: quello che sta formandosi nel suo corpo è, anzi, un alieno regina, che dunque sarà in grado di salvare la sua specie dall'estinzione.

Alla fine, quando ormai non restano quasi più superstiti, si riesce finalmente a far cadere l'alieno nella grande fornace e ucciderlo con una colata di piombo fuso. Quasi contemporaneamente, arriva sul pianeta un'astronave della Compagnia, apparentemente per portare soccorso, di fatto per impadronirsi dell'embrione alieno e ridare vita alla specie, per i consueti scellerati obiettivi. Per impedire che questo avvenga, nel momento in cui ormai la nuova aliena sta per nascere dal suo corpo, Ripley si getta in un bagno di piombo fuso, causando la morte insieme di se stessa e del mostro. Il lento tuffo mortale nell'oceano di metallo infuocato presenta tutti i caratteri di un solenne sacrificio sacro.

Alien Resurrection (La clonazione, 1997)

Il quarto film si presenta come una realizzazione visivamente assai notevole, con forti caratteri pittorici; come scrive Roy Menarini

(1999, p. 114) colpisce, del film di Jeunet, “l’intransigenza figurativa, l’assoluta, cupissima non-spettacolarità (racconto, ritmo, personaggi, sono tutti raggelati, vivi come per miracolo)”. La narrazione riprende due secoli più tardi, vale a dire due secoli dopo la morte di Ripley, sull’astronave militare Auriga, inconcepibilmente grande e potente, questa volta esplicitamente legata alle istituzioni governative, ma non per questo priva di quel senso di cose vecchie e logore che caratterizzava i veicoli dei film precedenti.

Prima dell’avvio della storia vi è come un piccolo prologo: al di là un laboratorio in cui sono al lavoro degli scienziati o medici (subito negativamente connotati), vediamo sollevarsi una grossa capsula metallica, che scopre una sorta di grande provetta di vetro in cui fluttua un corpo nudo addormentato, all’apparenza né bambino né adulto, né maschile né femminile. Una voce – femminile, questa – riprende le parole che erano state dette dalla bambina a Ripley in *Aliens*: “Mia mamma diceva sempre che i mostri non esistono, non quelli veri... invece esistono”. L’affermazione può essere intesa in più modi, ma il fatto che queste parole ci giungano mentre la macchina da presa retrocede e inquadra gli scienziati, intenti a esaminare e commentare l’essere nella provetta, può far intendere subito che “mostri” siano gli scienziati stessi, i quali trattano un essere umano come *oggetto* di laboratorio, e dunque può suggerire che il film faccia riferimento anche a tematiche attinenti l’area di quella che chiamiamo “bioetica”.

La scena successiva è quella di un parto cesareo, e qui riconosciamo che la donna che partorisce, addormentata, è Ripley. Come ci si spiega poco più avanti, scienziati militari senza scrupoli hanno ottenuto, da alcune molecole del sangue dell’eroina morta due secoli prima, un clone, una “cosa” che replica lo stato della donna pochi attimi prima della morte, compreso il mostro cresciuto nel suo grembo: ciò rende possibile condurre a termine l’incubazione interrotta e disporre di un esemplare vivente della terribile specie

aliena, a scopi di applicazioni militari o altro. Il neonato estratto dal ventre della donna è dunque un piccolo della specie estinta, anzi una nuova aliena-regina. Quanto alla donna clone, chiamata con disprezzo con il suo numero di serie, “numero 8”, è considerata come un oggetto e la si fa sopravvivere a scopo di studio.

La scena seguente – decisamente contrastante nella sua ricchezza di suggestioni poetiche – è quella in cui l’essere clonato, la “cosa”, apre per la prima volta gli occhi alla luce; si noti subito la singolare inversione, per cui la *nascita della madre* è di fatto *successiva* a quella della figlia. Riconosciamo, certamente, la Ellen Ripley dei film precedenti, eppure i suoi modi alquanto animaleschi di muoversi e atteggiarsi, l’inedita durezza della sua espressione, la nuova forza e le nuove capacità di cui è dotata, la mancanza di paura unita al modo affettuoso e talvolta propriamente materno in cui tratta gli alieni (“il mio bambino”, dice con convinzione dell’essere nato dal suo ventre), ci fanno pensare che ella non sia più completamente umana, ma che in qualche misura si sia confusa insieme a quei mostri che fin allora non erano stati altro che un nemico (si accenna anche a un possibile caso di *retroazione* del dna della figlia sulla costituzione biologica della madre).

La nuova aliena è intanto pronta ad avviare il primo ciclo riproduttivo, ma perché questa orrenda fase possa avvenire gli scienziati hanno bisogno di corpi umani in cui impiantare gli embrioni. Entra dunque in scena un gruppo di spietati contrabbandieri spaziali, peraltro in ottimi rapporti con il comandante dell’*Auriga*: essendosi impadroniti delle celle criogeniche in cui sono tenuti in ibernazione i viaggiatori di un’altra astronave, rivendono queste persone addormentate ai nostri scienziati, come carne da usare nei loro esperimenti. Del gruppo fanno parte anche due personaggi un po’ inattesi: Vriess, un paralitico che si muove su una sedia a rotelle, e della cui debolezza approfitta crudelmente il laido capobanda, e Call, una giovane ragazza dall’aria ingenua e pulita (interpretata

da Winona Ryder). Il gruppo sale sull'astronave militare con il suo carico di esseri umani addormentati, che vengono immediatamente usati per la riproduzione degli alieni. Nasce una prima generazione di mostri, e gli scienziati cominciano a tentarne forme di "addestramento" usando classici metodi circensi.

La giovane Call sfugge intanto al controllo dei militari e raggiunge la cella in cui è segregata Ripley, allo scopo di ucciderla. Le due si parlano, e comprendiamo che Call è un'idealista infiltratasi nelle file dei banditi per salvare l'umanità dal terribile pericolo rappresentato dalla riproduzione della specie aliena; il suo obiettivo era dunque eliminare l'essere che ne portava l'embrione, cioè quella che la ragazza vede non come una persona ma come una "cosa", "un artefatto prodotto in un cesso di laboratorio". Call è giunta però troppo tardi, e la sua evidente pietà verso l'essere clonato segna l'inizio di quella che diventerà una stretta amicizia tra le due donne. Call viene scoperta e i militari accusano il gruppo di pirati spaziali di essere in realtà dei terroristi, nel frattempo però i mostri alieni riescono a liberarsi e invadono l'astronave; la maggior parte dei militari fugge con le navette di salvataggio e il gruppo dei contrabbandieri, cui si è unita Ripley, preso in ostaggio uno scienziato, cerca a sua volta una via di fuga verso la piccola astronave con cui era arrivato. Il seguito del film (cioè circa i suoi due terzi) è quindi costruito sulla consueta struttura della fuga con tempi limitati, cui si contrappongono i multiformi agguati degli alieni. Ma l'effetto di *già visto* si ferma qui, perché questo percorso verso la salvezza è costellato da una serie di episodi inediti e fortemente differenziati, di cui sintetizziamo i momenti principali (la costruzione nettamente modulare del film, più attuale rispetto alla comune costruzione lineare, ha fatto dire a qualcuno che questo film sia "privo di storia", il che propriamente non è):

- Ripley uccide un alieno e gli strappa la lingua, rinnovando un gesto che nelle fiabe si soleva fare con i draghi

- Ripley scopre un laboratorio in cui sono contenuti i risultati dei precedenti tentativi di clonazione (da 1 a 7) di lei stessa: esseri spaventosamente deformi, tenuti in grandi provette di vetro come quella vista all'inizio. Uno di questi errori di laboratorio è però ancora in vita: ha il volto di Ripley, ma un corpo orrendamente deforme. È un momento raccapricciante, e però di intensa commozione, quello in cui l'essere chiede alla sua copia meglio riuscita di ucciderla, e la donna distrugge con il lanciafiamme quella miserevole replica di se stessa
- Viene trovato un superstite del gruppo di ignari viaggiatori venduti ai militari come incubatori di alieni. Il ragazzo è accolto nel gruppo di fuggiaschi; più tardi, comprendendo che sta per dar vita a un alieno, userà questo suo parto abnorme per uccidere l'ultimo scienziato rimasto, cui i pirati avevano magnanimamente salvato la vita, ma che si era reso colpevole di una serie senza fine di tradimenti (di uno di questi diciamo subito dopo)
- A un certo punto bisogna attraversare un tratto completamente invaso dall'acqua; il paralitico Vriess deve abbandonare la sedia a rotelle ma viene generosamente portato a spalle da un compagno, Christie. La traversata si mostra per molti versi più difficile del previsto; alla fine bisogna risalire per una scala molto ripida e questo non è facile per Christie che porta il peso del compagno paralitico. Un alieno li raggiunge e colpisce Christie, che lascia la presa, ma a questo punto le parti si invertono, ed è Vriess a sostenere il compagno ferito; infine sarà Christie a sacrificare la sua vita per salvare quella dell'amico, chiudendo questo intreccio di straordinari gesti di reciproco altruismo (un senso di umanità può dunque fiorire anche tra questi avanzati di galera...)
- L'infido scienziato approfitta di questo momento difficile per uccidere Call con un colpo di pistola in pieno petto, poi fugge chiudendo al gruppo la via della ritirata. Ma poco dopo la porta

stagna si riapre, e riappare Call, sorprendentemente ancora viva. Come si scopre a questo punto, non si tratta infatti di un essere umano ma di un androide, o più precisamente di un “Auton”, cioè di un robot progettato da altri robot (ribelli). Questa scoperta genera una forte ripugnanza e commenti del tipo “È un tostapane!”; si distacca la sola Ripley, che osserva: “Avrei dovuto immaginarlo. Nessun essere umano possiede una tale umanità!”⁴.

- Subito dopo, però, le speciali capacità di Call consentono di collegarsi al sistema informatico dell’astronave, entrando in comunicazione con *Father*, il computer centrale, e in tal modo rendono possibile sia la fuga del gruppo sia lo schianto definitivo dell’astronave sulla Terra, con il suo carico di mostri (questo attiva il meccanismo, comune agli altri film, della fuga sul veicolo di salvataggio, che deve avvenire in un tempo fisso). Molto particolare è però il luogo e il modo del contatto tra l’androide e il mainframe dell’astronave: i terminali vengono trovati nella cappella; qui, dopo essersi fatta il segno della croce e sedendo di fronte al crocifisso, al chiarore delle candele, Call si collega al supercomputer tramite un apparecchio elettronico denominato Sacra Bibbia.

La parte finale del film resta nella mente dello spettatore come un vero e proprio incubo portato sullo schermo, va detto con grande maestria. Ripley scopre il baratro in cui si è acquattata la sua mostruosa figlia-aliena: l’abbraccio tra l’orripilante aliena regina, diventata un gigantesco e sconvolgente ammasso di arti e spire, e la sua fragile madre umana è di un’indimenticabile efficacia visiva, realizzando un particolarissimo, impensabile amalgama di orrore e tenerezza, ragionevolmente rappresentabile solo grazie

4 “No human being is that humane”; si perde qualcosa nella traduzione italiana “Nessun essere umano è così compassionevole”.

alla sensibilità e alle straordinarie capacità di resa onirica di Jean-Pierre Jeunet⁵.

Scopriamo anche che la regina, essendo nata da un’umana, ha subito una mutazione che la mette in grado di partorire alla nostra maniera: vediamo in effetti nascere il primo frutto di questa nuova forma di riproduzione, un ibrido che nasconde tratti umani sotto le forme dell’alieno. Il nuovo mostro uccide la regina che l’ha generato e, sentendosi evidentemente soprattutto umano, sceglie Ripley come propria madre. Questa riesce infine a fuggire dal “nido” degli alieni, appena in tempo per saltare sulla piccola astronave che porterà in salvo i superstiti. Ma, come lo spettatore può immaginare, anche il nuovo mostro è riuscito a prendervi posto; siamo di nuovo alla lotta finale: il mostro assale Call ma si lascia fermare dalle parole di Ripley, le va vicino e le si struscia affettuosamente contro. Ripley, sia pur tra le lacrime di compassione, trova il modo di dar la morte all’alieno: impiegando alcune gocce del *proprio ibrido sangue* come solvente, apre una falla nello scafo e in questo modo proietta il mostro nel vuoto esterno.

Poi l’astronave entra nell’atmosfera terrestre: gli inattesi paesaggi del pianeta si offrono agli sguardi stupefatti di Call e di Ripley. “È bellissimo, non me l’aspettavo così”, commenta l’androide, e domanda: “Cosa accadrà, adesso?”; e la risposta della donna clonata è: “Non lo so. Anch’io sono una straniera qui”.

4.4. Un nuovo tempo e un nuovo spazio

Poiché stiamo muovendo alla ricerca di un insieme complesso di valori simbolici, vogliamo per prima cosa sottolineare come non si possa ravvisare in questi film il didascalismo proprio a talune opere di fantascienza a impostazione palesemente allegorica e

5 Capacità già mostrate in particolare nell’originalissimo *La cité des enfants perdus*, immediatamente precedente la realizzazione di *Alien-Resurrection* e malauguratamente mai proiettato in Italia.

intellettuale; lo spessore di senso non è raggiunto rinunciando alla spettacolarità o godibilità per certe parti del pubblico, ma anzi è proprio la forte e articolata dimensione emotiva, e dunque l'intensità dell'esperienza immediata di visione, a offrire allo spettatore gli elementi e la traccia che conducono verso i più profondi livelli di senso. Caratteristica della saga è del resto la ricerca di un grado di *verismo* fin allora quasi inedito nella cinematografia di fantascienza. Ridley Scott e i suoi collaboratori introducono un modo nuovo di rappresentare il futuro: l'astronave di *Alien* – come quelle che le succederanno poi negli altri film – non ha nulla del modernismo asettico e trionfante, della perfezione e dello sfavillio, del senso di nuovo e di mirabile creazione, e neppure della tranquilla funzionalità propri alle tipiche astronavi della fantascienza: è una nave vecchia e ormai usurata, con tubature che perdono, residui oleosi e sensazioni di ruggine un po' ovunque, con un predominare di buio e tinte brunte in cui qualcuno ha visto addirittura un riferimento retrospettivo alla cultura industriale otto-novecentesca⁶. Ma la Nostromo trasuda ovunque quotidianità e insignificanza: il suo equipaggio si trascina per i corridoi a svolgere riparazioni poco convinte, brontola all'infinito su meschine questioni sindacali, non ha ideali, non prova il minimo entusiasmo di fronte all'idea di esplorare un pianeta ignoto da cui qualcuno lancia una misteriosa trasmissione radio. La sensazione è che questo, accantonando una funzionalità tipica della fantascienza, non ci presenta ciò che pensiamo come *nostro futuro*. Se il cinema di fantascienza tende in fondo a catturare il futuro puntandovi l'obiettivo *dal nostro ora e qui*, rendendo quindi giustamente l'eccitazione e la curiosità del nostro sguardo *di oggi*, non è più così in questo caso: è come se questi film fossero girati da

6 Cfr. Canova 2000, p. 112, il quale si riferisce anche all'idea di Amy Taubin (1992), per il quale il mondo di *Alien* mette in scena la fine dell'era industriale, che è anche l'era del cinema.

persone per le quali i viaggi spaziali non eccitano più e le civiltà extraterrestri hanno perso di attrattiva. Le grandi astronavi che si trascinano pesantemente su e giù per lo spazio non appaiono qui come *il nostro futuro* ma come *il loro passato*.

Assumiamo dunque qui una prospettiva che ci conduce a quello che potremmo dire il *dopo del nostro futuro* – effetto sottolineato dal fatto che la stessa eroina, con cui ovviamente ci identifichiamo, passando da un episodio al successivo viene sempre più guardata anch'ella come un relitto del passato, come una persona d'altri tempi in un mondo che è evoluto senza di lei; tanto che l'ultimo episodio si colloca *due secoli dopo la morte* della protagonista. Questo *tempo ulteriore*, che non è il “nostro futuro”, sostanzialmente sottratto agli entusiasmi del nostro “senso di modernità” e alle scommesse di una narrativa “d'anticipazione”, si offre come un luogo perfettamente simmetrico a quel “prima del nostro passato” che tradizionalmente ha sempre costituito il *tempo mitico* per eccellenza: *Alien* inventa un tempo narrativo che permette una rappresentazione che sia insieme di primo acchito *veristica*⁷, e a un secondo livello pienamente *mitica*, o in altri termini che sia per molti versi estremamente *contemporanea*, ma al tempo stesso concepita come *rilettura a posteriori* di frammenti di un nostro passato ancestrale.

Parliamo ora della struttura spaziale: i quattro film presentano in effetti una configurazione di spazi sostanzialmente analoga. Secondo una formula consolidata, un piccolo gruppo di persone si trova chiuso in un posto ove non può ricevere aiuto, mentre un nemico formidabile li assale. Decimati da questa entità quasi invincibile, i protagonisti, non potendo eliminare il nemico, cercano di fuggire dal luogo in cui si sentono intrappolati, ma anche quando pensano di avercela fatta il persecutore ricompare impegnandoli in

7 Ciò non vuol dire che *Alien* sia pensato con alcun intendimento di realismo: molte delle cose immaginate sono senz'altro infondate e impossibili, ma il *tono del discorso*, che è tutt'un'altra cosa, le presenta come banalmente vere.

un'ultima, stremata lotta di salvezza. Piuttosto banale, diremmo, ma quanti testi di grande interesse, cinematografici o letterari, non partono dalla rielaborazione di qualche struttura narrativa banale o già vista? Interessante è anzi proprio rilevare come certe formule apparentemente abusate possano contenere *virtualità* anche inospettabili, che scopriamo solo quando vengono attivate; la saga di *Alien* ci offre vari esempi del processo che porta a introdurre nuovi potenziali di senso all'interno di strutture o componenti narrative preesistenti.

Se il mostro è penetrato proprio in quello che in origine era lo spazio protettivo (altrove una casa, qui un'astronave, non importa), si può allora cercare di difendere il proprio spazio e distruggere il nemico, o al contrario decidere che l'unica soluzione è abbandonare quello spazio, *uscirne fuori* e distruggere quindi non il nemico in quanto tale ma l'*intero ambiente* che ora lo contiene (l'astronave o la base, in questi racconti). La scelta tra le due soluzioni può avere rilevanza semantica e vere e proprie valenze ideologiche (politiche anche, se si vuole), poiché diverso è sconfiggere il mostro restando all'interno del proprio territorio oppure uscendone fuori e distruggendo il Male insieme all'ambiente, al "sistema" che lo contiene (negli anni settanta, quando questa sceneggiatura è stata scritta, queste erano categorie molto presenti nel dibattito politico). Si colleghi questo con la presenza, molto evidenziata in questi film, di *istituzioni potenti e malvagie* (la Compagnia, l'Esercito, il Governo...), disposte a sacrificare le vite umane per proteggere l'alieno, e fermamente decise a *salvaguardare l'ambiente contenitore* (astronavi, basi spaziali...), e si capirà come la definizione delle relazioni tra gli spazi possa essere davvero portatrice di forti valori di senso. Una prima lettura ci fa vedere in *Alien* l'espressione metaforica di una convinzione per la quale il Male non può essere eliminato se non a patto di abbandonare il "sistema" che lo contiene, uscendone definitivamente fuori: la

distruzione dell'alieno implica una presa di posizione contro l'istituzione, l'impresa commerciale, e non sarà in tale quadro priva di senso la denominazione di Madre assegnata al crudele computer che regge l'astronave.

L'esempio è molto interessante, per uno sguardo scientifico che cerchi di cogliere il senso delle strutture spaziali allestite nei testi. Ma le possibilità di espansione di tale struttura, se incominciamo a farvi attenzione, sono molte; si pensi ad esempio a quanto accade nel secondo film, quando i militari non riescono a vedere dove siano gli alieni, per quanto i loro strumenti ne indichino la presenza: gli uomini cercano di scorgere i mostri come *entità collocate in qualche punto* dello spazio, ma non è così: gli alieni non hanno presenza puntuale ma *costituiscono le pareti*, cioè *definiscono lo spazio* che contiene i soldati. Una volta attivato questo investimento di significati, si può vedere come il gioco si faccia più complesso. Si è notato che la parte finale di questi film usa sempre lo stesso congegno narrativo: *usciti dallo spazio-madre* di partenza ormai inabitabile, ci si sente al sicuro *dentro uno spazio-figlio più piccolo*, per poi scoprire che il mostro è penetrato anche qua. Si capisce dunque che non ci si può salvare *uscendo fuori* all'infinito, ma che dobbiamo essere noi a gestire un *interno* più ridotto e controllabile, espellendo a questo punto il Male nel *vuoto spazio esterno* (una sorta di "Nulla"). Intravedendo una logica complessa in questa organizzazione metaforica dello spazio, giocata anche su rapporti di *inclusione* e di appartenenza a un *sistema*, potremmo senza dubbio rilevare quanto siamo ormai lontani dal più semplice trattamento delle relazioni spaziali che avevamo visto esser tipico del mondo fiabesco, ma sulla complessità e sul senso di questo nuovo modello torneremo alla fine del nostro percorso sugli alieni, dopo aver messo in luce vari altri aspetti significativi.

4.5. Dall'esplorazione alla fuga

Nella struttura del primo film alcuni hanno visto la storia di un *ritorno* ricco di valenze metaforiche, avvicinandolo addirittura all'archetipo del *nostos* di Ulisse⁸; tuttavia il senso del "ritorno a casa" è presente nella parte iniziale e nell'epilogo ma nella parte centrale scopriamo, piuttosto, che il *ritorno apparente* nasconde invece proprio la missione principale della nave, dal momento che la sosta sul pianeta sconosciuto non costituisce, come pareva, un incidente di percorso, bensì il vero obiettivo della Compagnia. Si tratta allora, più propriamente, di un'impresa da compiere, *nascosta* sotto un ritorno a casa – ciò che può darci un'altra indicazione significativa su certe particolarità di questa storia, in cui proprio quello che ci sembra un ritorno a ciò che più ci è *familiare* è invece il viaggio più grande verso l'*ignoto*.

La duplicità dell'incontro con gli alieni dà poi luogo a una duplicità strutturale volutamente non risolta nel testo. Da un lato c'è una componente di *esplorazione* che porta dall'interno protetto della nave verso un *esterno ignoto e minaccioso* – strutturalmente equivalente, nel modello fiabesco, all'entrare nel bosco misterioso abitato da orchi o lupi. Qui c'è l'incontro con una qualche realtà a noi estranea, forse una civiltà extraterrestre estinta, e c'è comunque la meraviglia di fronte alla singolarità di questi resti incomprensibili e affascinanti, e gli interrogativi su quell'essere non umano le cui ossa fossilizzate si sono come fuse con il grande strumento che stava usando. Dall'altro lato si pone l'alieno che dà il titolo al film, fin troppo vivo diremmo, che *penetra* l'uomo come in un raccapricciante atto sessuale, e in questo modo si insinua sulla nave, nel nostro spazio protetto, e lo altera e lo devasta al punto che la solida chiusura di questo spazio diventa fatale, e non vogliamo che *uscirne* e fuggirne via. Le due parti della storia sono chiaramente oppostive,

8 Cfr. ad esempio Canova 2000, p. 113 e p. 179: n. 58.

la prima baldanzosamente estroversa alla scoperta di un mondo *lontano*, la seconda claustrofobica, dominata dalla paura di qualcosa che sentiamo invece fin troppo *vicino*.

L'esplorazione del mondo sconosciuto è interrotta dall'intervento dell'alieno, e ci lascia con una serie di elementi non chiariti: chi ha inviato il segnale arrivato alla nave spaziale? E quell'insieme di strutture – un astronave? – è per intero creazione di una qualche civile specie extraterrestre, o è stato rielaborato da questi indefinibili alieni? Oppure è l'astronave con cui questi sono giunti, o forse lo strumento con cui attirano nuove specie sul pianeta in cui sono rimasti intrappolati? Come testimoniano i dibattiti svoltisi in rete, questi sono interrogativi reali, come lo sono vari aspetti del funzionamento della catena riproduttiva dell'alieno. Una normale logica narrativa avrebbe voluto che il film rispondesse ai suoi interrogativi, ma *Alien* prende un'altra strada: perdendo brandelli della sua *fabula* iniziale, lascia che la furia devastatrice dell'Alieno cancelli ogni atteggiamento esplorativo, facendo retrocedere gli umani su una sola paura primordiale. E con loro, notiamo, *lo spettatore*, che insieme ai protagonisti abbandona il piacere dell'esplorazione e la curiosità delle scoperte per farsi prendere, lui pure, da un senso di tensione e di orrore puntato su quella orrenda creatura, e sull'unico elementare interrogativo: "ce la faranno a salvarsi?". La psicologia, in particolare, ha un nome per questo processo: *regressione*. L'emozione, la paura dello spettatore diventa parte della struttura di senso del film, che sceglie una configurazione studiatamente elementare. Una configurazione per certi versi fiabesca, come notano anche taluni comuni spettatori: il bosco diventa un pianeta sconosciuto, la casa inizialmente protettiva si trasforma in astronave, il lupo in alieno, e la vicenda segue un tragitto in fondo simile a quello di Cappuccetto Rosso, che si allontana dalla casa e dalla madre che lo proteggono, e nel bosco incontra il lupo che finirà per mangiarla⁹. Non come

9 Come nello *schema compositivo* della fiaba messo in luce da Propp (1928),

Cappuccetto Rosso, in effetti, ma diremmo piuttosto come Pollicino, o come Hansel e Gretel: perché qui è la madre – l’istituzione, la Compagnia insomma, o se vogliamo *Mother*, il mainframe che governa la casa-astronave – a mandare i nostri protagonisti “dal lupo” e, cosa ancor più tremenda a scoprirsi, qui la mamma sta *dalla parte del lupo*, e per salvare la belva è disposta a sacrificare i suoi figli. Anche una fiaba come *Cappuccetto Rosso* prende una posizione molto netta contro l’atteggiamento esplorativo della protagonista che si attarda nel bosco: atteggiamento in cui le analisi psicoanalitiche vedono una metafora della curiosità per la scoperta della dimensione sessuale, che attrae e insieme spaventa, come conferma l’episodio che vede la ragazzina finire a letto con il lupo (situazione di “diretta ed evidente seduzione”, nella versione di Perrault, secondo le parole di Bruno Bettelheim, 1976, p. 164). Ricordiamo che, in chiave psicanalitica, l’attrazione e l’angoscia che la ragazzina incomincia a provare per il sesso è inevitabilmente connessa a desideri edipici nei confronti del padre, e l’incontro erotico con il lupo esprime bene la contraddizione tra desiderio proibito e senso di colpa, dunque bisogno di punizione¹⁰. In effetti, anche Ripley si trova a dover affrontare una vicinanza con il mostro che non è priva – secondo molti spettatori – di componenti di intimità erotica¹¹. Questo vale in particolare per il finale del primo film: la giovane Sigourney Weaver resta in scena, stranamente a lungo, indossando solo slip molto ridotti e una corta maglietta che appena nasconde il seno, una condizione decisamente anomala rispetto a tutti i film della serie.

anche qui la prima funzione è quella dell’*Allontanamento*, con la quale il protagonista si stacca da una figura protettiva.

10 Cfr. il denso capitolo che Bettelheim (1976) dedica all’analisi di *Cappuccetto Rosso*.

11 Vi è addirittura chi, come Gianni Canova (2000, p. 98), ritiene che “come King Kong, anche Alien fa rivivere l’archetipo della Bella e la Bestia, e finisce per essere sconfitto non dalla tecnologia o dall’arsenale bellico dispiegato contro di lui, quanto dal fascino della sua bellezza e dall’ossessione desiderante per una donna”.

Quando l’eroina sta per coricarsi nel suo lettino astronautico, viene avvicinata dall’alieno in modi che possono richiamare ripugnanti allusioni sessuali. Vedendola restare così a lungo pietrificata dalla paura, e di conseguenza così inaspettatamente esposta, e sapendo che ciò che questi mostri fanno agli umani è di usarli per riprodursi, non è difficile attribuire alla scena un significato sessuale. Si può davvero pensare alla tipica situazione fiabesca, tanto più che in alcune versioni, come quella di Perrault, si dice esplicitamente che Cappuccetto Rosso si spoglia per entrare nel letto con il lupo. È allora indicativo il fatto che Ripley sfugga all’intimità con il mostro infilando non una semplice tuta ma uno scafandro che la isola completamente: a questo punto, finalmente, dopo questo gesto di *sottrazione di sé*, ella può avere la meglio sul nemico. Fuggire dalla madre, fuggire dal padre, fuggire da ogni riferimento a una possibile, orrenda, situazione erotica.

4.6. La nuova figura dell’alieno

La figura dell’alieno, abbiamo detto più sopra, esprime in generale l’idea di una totale cancellazione della natura di Soggetti degli altri, ridotti a puri Oggetti. Pare allora difficile concepirne una variante più forte di questa: esseri che addirittura *non possano fisicamente esistere* al di fuori di questo rapporto di sopraffazione, esseri che restano virtuali, non-esistenti se non quando possono *ri-nascere attraverso* l’annullamento dell’Altro, l’oggetto-umano. Ben al di là della stessa tremenda figura del vampiro, che si nutre del nostro sangue, siamo qui di fronte alla concezione di un mostro che per riprodurre se stesso deve farlo attraversando fisicamente l’essere umano: penetrandolo per usarlo, e quando è maturo per esserne partorito, ucciderlo. Ecco la grande idea di questo nuovo alieno che, pur riprendendo e ricapitolando le nostre paure, spinge all’estremo la negazione di ogni possibile relazione intersoggettiva; questo Alien è l’assoluto Non-Noi: non ci divora per alimentarsi, ma *si*

sovrappone a noi per riprodurre se stesso. Secondo alcuni studiosi, l'alterità di *Alien* è talmente estrema e inedita da essere *inconciliabile*, differenza assoluta che non sopporta neanche più l'opposizione binaria con l'*umano* (Cohen 2002, 10). D'altro canto, notiamo che questa concezione dell'alieno è davvero pienamente adeguata a un'epoca in cui i conflitti reali si presentano sempre più collocati su un piano propriamente identitario: nel momento in cui temiamo che flussi e rivolgimenti etnici possano venire a minare la nostra identità, il principio dell'inevitabile (e storicamente provata) *interfecondazione culturale* vale al tempo stesso come cavallo di battaglia dei progressisti e come incubo dei conservatori; sullo schermo del cinema compare dunque un nuovo mostro: l'alieno che si riproduce *dentro di noi*, annientandoci per il suo stesso bisogno di esistere. Vediamo allora come la costruzione delle *figure* che abitano il nostro immaginario risponda in effetti alle *esigenze espressive* di un sistema culturale: queste esigenze, collocate sul piano dei *significati*, determinano l'elaborazione di entità *significanti* dotate di tutti gli opportuni caratteri (seguendo così il classico modello della correlazione segnica, che unisce appunto un *significato* al relativo *significante*). Si aggiunga che, per fare entrare in scena tale figura, non ci fu bisogno di *crearla*, poiché questa esisteva già nel patrimonio culturale contemporaneo: fu *trovata* infatti, praticamente pronta e perfetta, in alcune opere di Hans Ruedi Giger, un artista svizzero continuatore delle tendenze surrealiste, caratterizzato tra l'altro da un'interessante inclinazione *biomeccanica*.

Ecco dunque, di questo alieno, i tratti più caratterizzanti. Essere indubbiamente intelligente pur se grazie a una logica totalmente non umana, bipede in stazione semi-eretta pur se all'occorrenza veloce quadrupede, dotato di mani con dita prensili, l'alieno ha sufficienti caratteri per farsi riconoscere e pensare come specie rivale alla nostra. Al tempo stesso, altrettanto evidenti sono i caratteri oppositivi e altrettanto immediati gli elementi terrorizzanti,

a partire dall'ovvia differenza di proporzioni fisiche (l'alieno è nettamente più alto di noi) e dalla speciale ferocia espressa nel volto; da una tradizione millenaria proviene la coda, che avvicina il mostro a un rettile e ne rende palese l'imparentamento con le antiche figure di draghi.

Curiosamente, alcuni critici sostengono che nel film il mostro si veda assai poco¹², e quindi pongono il problema della sua *visibilità*. Questo propriamente non è vero – *Alien* compare parecchie volte già nel primo episodio, inquadrato da vicino e nei dettagli, e per tempi non brevissimi (alcuni primi piani sono anzi tanto impressionanti che inizialmente vi furono diversi episodi di spettatori che abbandonavano la sala) – ma questo non fa che rendere più interessante la sensazione di un negarsi del mostro allo sguardo dello spettatore. Per capire meglio, come spesso accade, dobbiamo entrare *dentro il racconto*, scoprendo che questo alieno risulta in effetti in molti casi stranamente invisibile a vari personaggi. Certo fa la sua parte il colore nero che confonde nell'ombra, così come la sua superficie viscida e sfuggente, perennemente stillante liquidi gelatinosi, ma il fatto è che *Alien* possiede un imprevisto carattere mimetico rispetto agli ambienti, anche di fabbricazione umana: un caso esemplare è nel finale del primo film, quando l'alieno, pur ben in vista sulla parete della navetta a poca distanza dagli occhi di Ripley, non viene scorto, perché la sua pelle e le sue spire si confondono con le tubazioni e le apparecchiature del veicolo spaziale. *Alien* è indubbiamente animale, ma al tempo stesso si imparenta con qualcosa di strumentale e inanimato.

L'avvicinamento di *organico* e *inorganico* è una costante di questi film, e il concetto di *“ibridazione bio-meccanica”* è stato presente tanto nelle richieste formulate da Ridley Scott quanto nella progettazione fantastica di Giger. Questo carattere è mantenuto nella definizione della fisiologia del mostro, caratterizzata dalla sostitu-

¹² “Alien non lo vediamo quasi mai” scrive Calabrese 1986, p. 34.

zione del sangue con un acido dalle terrificanti proprietà distruttive – e l'assenza di "sangue" esprime anche una totale estraneità all'umano, soprattutto in termini di emotività. Ma l'ambiguità bio-meccanica dell'alieno si propaga anche agli ambienti, agli oggetti, ad altri personaggi, e diventa costitutiva della saga. Ricordiamo che fin dal primo episodio è presente un *androide*, cioè un essere ibrido, umano a metà. In questo film, Ash ha un ruolo negativo e si schiera contro gli umani, dichiarando la sua ammirazione per gli alieni, collocati "al di là della morale", ma si noti come la percezione diffusa cambi nel giro di pochi anni: già nel secondo film l'androide, Bishop, assume un ruolo decisamente positivo; nell'ultimo film, poi, l'androide Call non solo diventa eroina protagonista al pari di Ripley ma viene definita "più umana degli umani" e, unica tra tutti i personaggi, guadagna una dimensione quasi religiosa che la pone in contatto privilegiato con il divino.

Il disegno specifico della struttura del corpo dell'alieno evidenzia soprattutto una testa sproporzionatamente grande, liscia e molto allungata in orizzontale, come una sorta di minacciosa testa di martello. Tale conformazione suggerisce che non si tratti tanto della sede di un organo di pensiero (l'attività pensante pare dover sviluppare la testa in verticale) quanto di uno strumento fisico facilmente utilizzabile in chiave aggressiva, posto in alto e quindi connesso a comportamenti di prepotenza e di attacco. Inoltre, la grande testa allungata ricorda a molti, regista compreso, un sesso maschile minacciosamente ingigantito: ecco dunque che, oltre all'enfaticizzazione di valori di forza e minaccia, convergono una negazione della razionalità umana e l'allusione a una spaventosa energia fecondatrice. Il processo di spiritualizzazione e perdita di organicismo, rilevata nei primi alieni di H.G. Wells, sembra da questo punto di vista essersi invertito.

Interessante anche la questione della presenza degli occhi: assenti nella figurazione originaria di Giger, reintrodotti nell'alieno del

primo episodio, poi nuovamente scomparsi. Perché senza occhi? Diremmo: non sono gli occhi per noi il principale riferimento visibile della *soggettività*, e non deve essere questo, appunto, un *non-soggetto*? Collegata a questa, è infine l'idea, decisamente originale, della duplicazione della testa del mostro: poiché quando il lungo volto prominente dell'alieno si apre per l'attacco decisivo a una vittima, rivela e proietta fuori non una qualche sorta di "lingua" ma come una seconda testa celata all'interno, di forma assai simile a quella che la contiene. Vero puro organo di attacco, questa testa seconda è tanto superflua dal punto di vista funzionale quanto affascinante sul piano simbolico, rendendo ancor più sottilmente orripilante questo essere così "pieno di sé" da racchiudere una copia di se stesso – nulla di più mostruoso delle bambole russe, se provate a pensarle come "persone vere".

Torniamo infine per un momento sull'aspetto più decisivo, il meccanismo di riproduzione dell'alieno, per notare un bell'esempio della tendenza delle costruzioni figurative ad articolarsi ed espandersi. L'alieno adulto deve avere un corrispettivo nell'alieno neonato, l'essere che "nasce" dal corpo dell'ospite umano distruggendolo (nella terminologia appositamente coniata questo è detto il "chestbuster"), ma non basta, l'impianto dell'essere alieno nel corpo umano offre l'opportunità per una terza variante morfologica: un essere dalle funzioni limitate e specializzate, capace di bloccare la testa di un uomo e di inserire l'embrione attraverso la bocca; questo, chiamato "facehugger", è immaginato come una sorta di grosso e poderoso crostaceo a forma di mano dalle grandi, robustissime dita. Ma questi embrioni devono anche essere in grado di permanere allo stato di fecondatori virtuali, protetti ma pronti a essere attivati, cosicché si propone un ulteriore elemento figurativo: una sorta di raccapricciante uovo protettivo, la cui parte superiore può subitaneamente aprirsi per consentire l'attacco fecondatore. E c'è poi da aggiungere (ma non resterà questo l'ultimo elemento

della serie) l'orripilante figurazione – cancellata come eccesso emozionale nel primo film, ma poi ripresa in altri episodi – che riguarda il bozzolo in cui gli alieni imprigionano gli esseri umani, tenendoli crudelmente vivi nell'agonia di un'estranea e letale gestazione. La moltiplicazione degli stadi e delle forme dell'alieno consente di sfaccettarne gli aspetti, sottolinearne le componenti significative ed espanderne la presenza nel mondo fantastico in cui le storie sono ambientate. Nel suo insieme, più complessa appare la catena di questa forma di riproduzione, più evidente risulta la spietata potenza assegnata a questa forma di vita.

4.7. Tutti i modi in cui si nasce

Se il decisivo punto di partenza è l'invenzione di questo alieno che si riproduce attraverso di noi, ci si rende però conto facilmente del moltiplicarsi di riferimenti a una qualche forma di relazione materna o genitoriale (il mostro è indicato come “figlio” dell'uomo da cui è uscito, il computer che controlla l'astronave si chiama *Mother...*), uniti a una grande attenzione per le forme di riproduzione. Riflettendo sull'insieme della storia, si può ipotizzare che questo tema agisca come una sorta di *filo rosso*, o di sotterraneo *denominatore comune* – ciò che in semiotica si chiama “isotopia” – e che dunque ci indichi un componente interpretativo rilevante: è questa infatti un'ipotesi di lettura che si è molto diffusa. Se si pensa alla saga nel suo insieme, ci si rende conto di come vi si susseguano scene d'incubazione, dischiudersi di uova, momenti di parto o assimilabili, e di come siano rese protagoniste le più disparate coppie genitore/figlio, anche nel caso degli alieni o in casi di “adozione”, come quello della bambina orfana informalmente adottata da Ripley. Accanto a computer “Madri” entrano in scena computer “Padri”, vediamo figli che, poco dopo la nascita, uccidono la propria madre, e madri che annientano i loro figli, usando magari proprio qualche goccia del loro sangue, da sempre simbolo primo dei rapporti di discendenza.

Ma, soprattutto, ossessivo e centrale diventa il problema del “come si nasce”. “I bambini crescono dentro la mamma”, scopre la bimba nel secondo film, subito mettendolo in parallelo con le nascite aliene; altri esseri crescono appunto dentro il corpo di ospiti involontari, oppure dentro le uova, o negli alambicchi dei laboratori, o nelle fabbriche di androidi... e ancora, c'è chi può figliare una volta sola e ci sono “regine” che figliano all'infinito, ci sono esseri che fondono i caratteri genitoriali presentandosi come ibridi e ambigui, casi in cui al contrario la madre vede mutato il suo dna dal contributo del figlio, e addirittura femmine che a un certo punto mutano totalmente i loro modi di riproduzione.

Diventa in tale quadro anche più significativo il fatto che la saga si apra con una sorta di prologo in cui si rappresenta il risveglio dei sette membri della *Nostromo*, una scena non banalmente narrativa, considerando quanto essa si stacca nettamente da ciò che la circonda: è lenta, quasi solenne e rituale, come la musica che l'accompagna. I sette personaggi, quasi nudi se non per un piccolo panno bianco (in cui qualcuno ha visto un tratto decisamente infantile), iniziano a muoversi con gesti molto lenti, levandosi poco a poco da una sorta di sarcofagi racchiusi sotto vetro, mentre come in un'alba trionfante la luce cresce rapidamente, facendosi bianchissima; le immagini sovraesposte, la sensazione di chiarezza, leggerezza e pulizia, contrastano nettamente con i toni scuri delle sezioni circostanti. Così, questa parte tanto separata dal suo contesto può far pensare al riferimento a una *nascita simbolica*: come se gli astronauti svegliati da *Mother* si fossero fino a quel momento trovati in una sorta di sospensione prenatale nel grembo materno.

Può essere interessante notare che questa *isotopia* della nascita e dei rapporti genitoriali può coinvolgere gli elementi più diversi, anche tra quelli non propriamente narrativi e difficilmente afferrabili a livello di consapevolezza (si tratta in pratica di quelle che la teoria semiotica chiama *componenti plastiche*). Per esempio Glen e Krin

Gabbard, conducendo una lettura di *Alien* in chiave psicoanalitica (più in particolare, in chiave kleiniana)¹³, dopo avere rimarcato la simbolica *nascita* che apre il primo episodio, hanno rilevato molti altri possibili riferimenti alle esperienze psichiche del neonato nei primi mesi di vita: la stessa colonna sonora propone in tutto il corso del film suoni, respiri e battiti che possono ricordare ciò che ciascuno di noi ha udito durante la vita prenatale. Il richiamo per suggestione analogica può essere forte, anche se si colloca sotto il livello di consapevolezza degli spettatori. Ma molti elementi possono essere letti in questa chiave, per esempio il momento in cui gli astronauti esplorano l'astronave aliena sul pianeta sconosciuto, ove si nota che il rivestimento interno presenta un aspetto assai simile a un interno corporeo; il riferimento a una "madre fantasmatica" è rafforzato dalla presenza delle uova nella caverna inferiore (curiosamente, gli autori mancano di rilevare la somiglianza dell'entrata dell'astronave con un organo sessuale femminile). Secondo questi studiosi, *Alien* esprime molto bene la paura del bambino di vivere in un mondo in cui nessuno può aiutarlo, ove non ci sono padri (il capitano Dallas, unica possibile figura paterna, muore nella parte iniziale della storia), e le "madri" (come il computer *Mother* che governa l'astronave) sono inevitabilmente cattive.

Se pure in questo libro non intendiamo seguire la strada delle interpretazioni psicanalitiche (che tuttavia mostrano per la saga di *Alien* una speciale appropriatezza), si può evidenziare come anche questa specifica lettura si accompagna molto bene ad altre chiavi che tutte, quasi inevitabilmente, toccano il tema dei rapporti madre/figlio.

Del resto questa tematica, complicandosi e prendendo nuove strade, porta a un rimodellamento della stessa figura di partenza; l'alieno, all'inizio connotato in senso essenzialmente maschile, acquisisce sempre più tratti di femminilità, finché a un certo punto la catena inizialmente costituita – dall'uovo fecondatore all'alieno adulto

¹³ Gabbard, Gabbard 1999, cap. 12.

– appare mancante di un anello centrale e decisivo. Lo scopriamo nelle parole di Ripley: "Ognuna di queste cose nasce da un uovo, vero? Ma chi depone le uova?"; "Una regina – Una mamma", le suggeriscono. Si rende così disponibile una nuova figura, la Regina: una nuova creazione fantastica, un nuovo frammento di incubo, un nuovo strumento per rendere visibile quella che un tempo avremmo detto la *differenza assoluta* dell'alieno¹⁴. Ora, quello che per noi è interessante è che tutto questo ragionare intorno ai meccanismi di riproduzione (piano *significante*) tocca sul piano dei *significati* l'aspetto importante dei *rapporti di determinazione*: chi *causa* l'esistenza dell'altro, attivando il processo di riproduzione? E inevitabilmente entra alla fine in scena un altro grande, attualissimo, tema: è lecito riprodurre un essere umano tramite un processo non naturale ma tecnologico, di *clonazione*?

Vediamo così in azione un principio presumibilmente molto diffuso nel funzionamento del nostro immaginario: una figura costituita inizialmente per la sua particolare gravidanza di significato finisce per tradursi in un più ampio congegno figurativo, che si allarga in una rete di elementi connessi, convoca via via altre componenti e genera nuove variazioni e riverberi. Il mostro passa da un film all'altro, ma mutato in riferimento ai parametri di una sensibilità in qualche misura differente. Vischiose, insistenti e replicanti, le *figure* (non solo questa, s'intende!) si insinuano da un testo dentro il successivo, strisciando caparbiamente attraverso differenti quadri culturali. La forza espressiva che in questo percorso acquisiscono attribuisce anzi loro una certa capacità autonoma di definirsi e di evolversi. E se vogliamo aggiungere un'altra prospettiva a questo gioco intrigante di prospettive e di richiami, possiamo rilevare che

¹⁴ Vediamo qui al lavoro, in tutta la sua potenza creatrice, la macchina dell'*espansione figurativa*, per la cui consapevolezza ricordiamo, almeno di sfuggita, il nome di un importante precursore, Aleksandr Veselovskij. Cfr. Veselovskij 1940, in particolare il saggio intitolato *Poetica degli intrecci*.

la questione teorica di cui parliamo è in qualche modo leggibile anche in una parte dell'ultimo film di questa saga, dove ci si chiede se *possono gli automi produrre altri automi* – e corrispondentemente altri programmi d'azione e altre “moralì”. Possiamo ammettere, cioè, che le nostre creazioni fantastiche siano dotate a loro volta di una sorta di capacità produttiva che dia alle figure del nostro immaginario la capacità di generare, in certo senso da se stesse, altre nuove figure, e altri sensi?

4.8. Ibridazione dell'alieno

Come ora mostreremo, la figura dell'alieno subisce nel tempo un'affascinante torsione che ne reinterpreta le condizioni di partenza. Abbiamo visto come, nel corso di questo processo di espansione figurativa, si stringono connessioni con altre componenti dell'universo simbolico. L'idea originaria del mostro che si riproduce nel corpo umano si attorciglia così intorno a quello che inizialmente poteva essere un filone diverso, quello dei rapporti di potere e di determinazione, scoprendo che l'area metaforica del nascere e della maternità può giocare perfettamente da terreno comune. Ma non basta: man mano che questa rielaborazione prosegue, subisce un cambiamento di prospettiva, culminante nell'ultimo film.

Scopriamo in effetti, come *a posteriori*, che la nuova rappresentazione dell'alieno può essere letta secondo due direzioni diverse. Se ci si concentra sulla figura dell'alieno, si ha quell'effetto di *assoluto Non-Noi* di cui s'è detto, ma se si passa invece a un complementare punto di vista centrato sull'essere umano, l'immagine del nostro corpo *attraversato* dall'alieno avvia verso una concezione del Male come entità complessa, insieme *interiorizzata* e *intersoggettiva*, fondata su un rapporto sottile tra *noi* e *gli altri*, o forse meglio tra ciò che sentiamo di essere e ciò che ricusiamo come *non-nostro*. Dal primo punto di vista, la costituzione della nuova figura dell'alieno richiede la riduzione dell'essere umano a puro strumento per

la riproduzione di se stesso – essi nascono *dentro gli altri* –, ma per il secondo punto di vista, quello umano cioè, i mostri nascono *dal nostro interno*, e se vogliamo *sono nostri figli*.

“Essi nascono attraverso di noi”: il dato di fatto resta il medesimo ma viene a *significare due volte*. “Essi nascono attraverso di noi” perché in quanto perfetti alieni ci usano come puri oggetti, ma anche “essi nascono attraverso di noi” perché il male non esiste indipendentemente da noi, è parte del nostro mondo, nostro parto e nostro frutto: come accade all'eroina dell'ultimo di questi episodi, il mostro è come un figlio che dobbiamo riconoscere ed eventualmente sopprimere, dal cui abbraccio a fatica dobbiamo districarci, e con sofferenza allontanare da noi. Il male, insomma, *non ci è alieno*. Ecco perché, nell'approfondire le implicazioni di questa figura di alieno assoluto, essa finisce quasi per auto-contraddirsi, e svanire. Anche visivamente, il disegno di Alien muta, dando luogo a variazioni sempre più fantastiche e oniriche; un immaginario medioevale, ancestrale e religioso, prende man mano piede rispetto alle suggestioni propriamente fantascientifiche, e negli ultimi film il mostro si avvicina sensibilmente alle arcaiche rappresentazioni del drago e del *demonio* – fatto ovviamente non causale, quando vediamo poi un'astronave in cui si accede al computer proprio dalla cappella, e tramite una Bibbia.

La saga di *Alien* proietta mirabilmente su uno schermo destinato a un ampio pubblico questo slittamento angoscioso, ma sottile e sfuggente, che in qualche modo riproduce quello che intanto sta avvenendo fuori delle sale cinematografiche: lo stesso slittamento che al tempo stesso rafforza e dissolve l'identità culturale, confondendo un'intera “civiltà” fra l'illusione della forza delle barriere identitarie (dobbiamo impedire che altre identità culturali entrino a soffocare la nostra, ed è illusione) e la favola sociale del lieto fine dell'integrazione (siamo tutti uguali e fratelli, ed è un inganno).

Lo spostamento del centro dell'attenzione, dal primo all'ultimo film, è evidente: se allora erano protagonisti gli alieni e le loro pratiche di sopraffazione, ora si sono invece fatti protagonisti gli umani – con la loro ferocia, il loro cinismo, ma anche per alcuni la loro generosità, la loro capacità di commozione, il loro sforzo di sottrarsi a ogni forma di sopraffazione. Se fin dal principio era apparsa sottolineata la negatività di certe rilevanti componenti umane (la compagnia commerciale, e poi l'esercito, il governo stesso), gli esseri umani diventano però sempre più eticamente affini agli alieni, finché nell'ultimo film della serie siamo quasi di fronte a una sorta di *coincidentia oppositorum* tra i due lati, come osserva Roy Menarini nel suo studio sugli alieni nel cinema (1999, pp. 152-153). In *Alien-Resurrection*, in effetti, la componente orrificica attribuita ai mostri alieni, per quanto ulteriormente incrementata, è nettamente superata (parliamo anche di un immediato impatto emotivo) dall'orrore suscitato dai mostruosi esseri frutto degli esperimenti condotti nei laboratori umani. Significativa in tal senso è anche la rimarchevole sequenza in cui lo scienziato gioca con l'alieno una pantomima di reciproche imitazioni, e significativa è ovviamente anche la trasformazione finale dell'alieno, che diventa non a caso un *ibrido*: il nuovo mostro, alieno in superficie, grazie a un abile gioco di forme lascia trasparire una seconda struttura, più interna e decisamente umana. Come dire che ormai, nella storia, la differenza è superata, poiché il mostro vero di cui parliamo è l'uomo. E a riflettervi, se il “male” era stato identificato con la derubricazione di un Soggetto ad Oggetto, la *clonazione* messa in scena nell'ultimo film, cioè l'atto di produzione di un “essere umano” affinché sia a sua volta *strumento di produzione* di un essere “non umano”, rappresenta davvero il *punto estremo*, la rappresentazione figurativa perfetta di un concetto sempre più articolato e affinato, ma questa volta spostato sul lato umano.

L'opposizione semplice e evidente che all'inizio contrapponeva *uomo* ad *alieno* è stata sostituita da un'altra, più complessa e sfuggente. Può l'eroina di una storia essere colei che *genera* il male, che partorisce l'alieno? E d'altra parte, può l'eroina della storia essere un *Oggetto*? Questa condizione – del tutto reciproca rispetto alla rappresentazione del male di cui s'è detto – genera la sua stessa risposta: se il Male è trasformare un Soggetto in Oggetto, allora non ci può essere all'opposto comportamento più esemplare se non quello di chi, nato come Oggetto, rende se stesso Soggetto.

Lo statuto stesso di “essere umano” non è più *dato*, ma *conquistato*; la purezza non è uno stato originario, ma una condizione faticosamente e dolorosamente raggiunta: il Paradiso Terrestre (quale è mostrato alla fine del film) è il *posto dove si giunge*, non quello *da cui si parte*. Nessun arcaico *nostos* di stampo omerico: l'apparente “ritorno alla Terra” è rovesciato, nel bellissimo e poetico finale, nell'arrivo a un mondo che è al tempo stesso *nostro* e *nuovo*, “casa” per eccellenza e mondo incognito da esplorare. Il senso che possiamo dare alla conclusione della saga è dunque chiaro, poiché sono i due esseri-oggetto, il “tostapane” Call e la “cosa” Numero 8, a diventare i veri soggetti ed eroi della vicenda, gli unici ad essere, in pratica, *propriamente “umani”*. In questa riorganizzazione della logica spaziale e temporale si colloca l'altrettanto poetica invenzione che dà inizio a questo episodio, per la quale l'eroina viene mostrata nell'atto di *(ri)nascere* solo dopo avere *generato* il proprio “figlio”.

Quanto a Call (“Chiamata” – ciò che recupera anche la significatività del nome della protagonista, molto simile a *reply*, “Risposta”), possiede anch'essa uno statuto ambiguo di *oggetto-soggetto*, in quanto androide frutto di un'imprevista condizione in cui le macchine hanno acquisito una loro autonomia e prodotto esseri pensanti (gli *Oggetti* hanno prodotto dei *Soggetti*: la nascita

di Call rovescia così perfettamente quella della protagonista)¹⁵. Colei che, al tempo stesso e con un singolo atto (indirizzando l'astronave a distruggersi sulla Terra), annienta tanto il Demonio-Alieno quanto il Padre-Dio, è anche chi più di tutti può valere come simbolo di *autodeterminazione*: questi esseri chiamati Auton, nati per la prima volta senza intervento di un artefice umano, sono dunque *autodeterminati*, in certo senso *progettati* da loro stessi. Questa storia, nata con lo scopo di farci paura attraverso l'immagine di un irriducibile alieno, finisce per acquisire alla fine un altro senso: il rifiuto di quella relazione di dipendenza per cui si è in qualche modo *determinati* da Madri e Padri, istituzioni e dèi. Ciò che siamo, nel bene e nel male, non dipende da ciò che qualcun altro o qualcos'altro ha fatto di noi, ma da ciò che noi stessi abbiamo fatto: stando a questa metafora generazionale, siamo definiti dai *figli* cui abbiamo dato vita, tanto da quelli che abbiamo tenuto accanto quanto da quelli da cui ci siamo staccati, ritenendoli una parte di noi deprecabile e indesiderata. Il "come si nasce" traduce evidentemente il problema del "da dove viene la nostra identità", insomma, "com'è che siamo quello che siamo?" o, in forma più sottile (e si noti come la stessa favola di Pinocchio sia tornata recentemente nel nostro immaginario in forme più raffinate e più adulte): ciò che siamo ci è dato (per nascita, tipicamente) o è al contrario, con impegno, acquisito? E se facciamo riferimento, sul versante di certi diffusi rimandi interpretativi, al preteso attuale scontro di "civiltà": si è "civili" grazie all'appartenenza per nascita a un mondo, in un quadro statutariamente oppositivo, oppure soltanto lo si può diventare, in un quadro relazionale e grazie ai modi del nostro rapporto

¹⁵ È chiaro l'imparentamento di Call con gli androidi di *Blade Runner*, il film che Ridley Scott girò immediatamente dopo *Alien*, ma non possiamo qui che limitarci a rimandare all'ampia bibliografia esistente su *Blade Runner*, a partire da Bertetti e Scolari 2002.

con gli "altri", dunque proprio attraverso chi ci è differente? Qui, comunque, si mostra che ci si salva soltanto comprendendo che siamo noi stessi, se non propriamente "alieni", quanto meno costituzionalmente, "stranieri" ("Anch'io sono una straniera qui" sono appunto le parole della protagonista con cui si chiude l'ultimo film della serie). Ma se ci ricordiamo che all'inizio il concetto di alieno era partito proprio dal suo essere "straniero", ci rendiamo conto che a questo punto il capovolgimento è davvero completo.

Capitolo quinto

Il Villaggio incantato

5.1. Trasformare, anche quando si crede di “ripetere”

Nel percorso che abbiamo compiuto, il desiderio di approfondire le diverse figure via via toccate ha messo in evidenza, crediamo inevitabilmente, una ricchezza di modulazioni e variazioni semantiche che avrebbe potuto facilmente rimanere celata dietro l'apparente monoliticità di certi grandi personaggi del nostro immaginario.

Quante forme diverse assume la vicenda di Dracula, pur rimanendo in certo modo la stessa, o quanti differenti valori possono essere investiti nello scontro tra l'umano e l'alieno, e così via?

Di certo, si è avuta un'ulteriore conferma del noto principio enunciato da Lévi-Strauss, per cui spesso vediamo come un narratore *trasforma* i racconti pur nel momento in cui crede di *ripeterli*. Si pensi al caso di Coppola, reso palese dalla stessa dichiarazione contenuta nel titolo del film, *Bram Stoker's Dracula*: per quanto sincera fosse l'intenzione di realizzare finalmente una versione cinematografica aderente al romanzo originale, il suo racconto, a distanza di quasi un secolo dal testo modello, non poteva che discostarsene. Del resto, come appunto rileva Lévi-Strauss, un originale non esiste mai, ogni racconto è sempre per sua natura *traduzione*¹. Anche ciò che si presenta come identico diviene nel corso del tempo fatalmente diverso, secondo un gioco di spostamenti e modificazioni che fanno,

¹ Lévi-Strauss 1971, 607-608.

di ciascuna realizzazione di quei personaggi e quelle storie, qualcosa di unico, e appartenente a un luogo e a un momento specifico del flusso che fa cambiare una cultura. Perché ci rendiamo anche conto che nel seguire queste mutazioni è emersa insieme, come in filigrana, una coerenza nella logica di variazione: una coerenza, e dunque un segno di rappresentatività culturale, che cercheremo adesso brevemente di esplicitare.

Abbiamo visto come al trionfante passaggio di secolo che introduce il Novecento si siano costituiti insieme il grande mito di Dracula e quella figura di alieno che sarà tipica della prima metà del nuovo secolo: due rappresentazioni per vari aspetti molto simili, che elaborano l'immagine del portatore del Male come *Non-Soggetto*, proprio in contrasto con la scoperta novecentesca della profonda *soggettività* che fonda, appunto, l'identità umana. Si tratta ancora, però, di figure che vengono *da fuori* e che ci sono profondamente *estrane*, illeggibili e silenziosi invasori cresciuti in pianeti lontani e castelli perduti, parenti in questo ancora degli orchi delle fiabe. Proprio perché per definizione negati alla soggettività, possono ancora convincerci che il Male sia qualcosa di oggettivamente definibile, dunque distinguibile, catalogabile, *disgiunto da noi*, come era all'epoca di un mondo governato da dèmoni e dèi.

La fiaba, però, non soltanto proponeva all'origine spazi molto marcati e confini netti, ma anche Destinanti e Sanzionatori ben leggibili (un re o un gruppo sociale forte); già nel primo *Dracula*, notiamo, il costituirsi di un gruppo solidale sostituisce l'azione di una qualsiasi superiore istituzione. La differenza tra il modello della *norma* e il modello della *rete* richiederebbe un approfondimento teorico che non è proprio a questo libro, ma si può intuire come questo ponga le premesse per un'evoluzione che si fa poi via via più evidente. Respinti solo in apparenza, nelle storie che andavamo narrando, i nostri antagonisti portano di fatto a compimento la loro invasione, giacché man mano che il secolo avanza le storie si trasformano fino a

fare di questi esseri una parte inerente al nostro mondo: la nostra tecnologia non li sconfigge ma contribuisce a crearli, il nostro sistema economico li reclama, i nostri medici li clonano, i nostri governanti li desiderano, le nostre donne scoprono con orrore di amarli. Sono il nostro incubo, sono il nostro sogno. Ha ragione Dreyer: la cinepresa che cerca di cogliere il “vampiro” non è più puntata a riprendere ciò che si trova *là fuori*, ma a cogliere ciò che si trova *qui dentro*.

Il male, che era facile identificare nell’orco e nel suo Altrove, ora ci è diventato interno, facendo di noi anche una sorta di AntiSoggetti, per certi versi nemici di noi stessi, a noi stessi non chiaramente leggibili se non attraverso il confronto con gli altri. Del resto ricordiamo, per la loro speciale chiarezza, le posizioni di Zygmunt Bauman nel suo libro su *Modernità e Olocausto* (1989), ove - sulla base delle ormai classiche riflessioni di Hannah Arendt² - si afferma che di fatto la modernità porta dentro di sé l’Olocausto, nato proprio quale *figlio* del progresso, e non a suo dispetto: troviamo pertinente alle nostre analisi l’idea che non si debba considerare l’Olocausto “una ferita o una malattia della nostra civiltà” bensì “il suo prodotto terrificante ma coerente” (p. 13).

Così diventiamo, infine, davvero consapevoli che, i nostri mostri, siamo noi che li abbiamo generati, e che ciò che siamo è il risultato, anche, del nostro modo di crearli e, a seconda dei casi, di incoraggiarli o scacciarli. Non raccontiamo più del loro arrivo, ma del loro starci accanto, e semmai della loro partenza, e del nostro difficile addio. In termini diventati più complessi e più adulti, torniamo in fondo a quanto alcune delle fiabe più sottili già ci avevano suggerito: pensiamo ad esempio al caso della storia di *Testa di bufala*, dove il contatto con il personaggio mostruoso doveva essere inteso come momento di passaggio, in cui – dicevamo – si potesse tra

2 Sulla significativa affinità delle riflessioni della Arendt con le analisi svolte in questo libro, se ne può vedere anche la rilettura recente nella prima parte del volume a cura di Donaggio e Scalzo (2003).

l’altro apprendere il principio stesso della *transitività*, in modo da raggiungere poi la nostra vera identità al momento dell’addio al “mostro” – perché è lì che davvero *diventiamo ciò che siamo*. La saga di *Alien*, che in termini certo assai più elaborati ci ripresenta in fondo lo stesso tema, rovescia coerentemente la relazione: il mostro non ci è “genitore” ma ci è “figlio”, e in quanto tale appunto *genera* la nostra identità. Ma ricordiamo anche la favola moderna di *King Kong*: dove era chiaro come siamo noi stessi a far esistere i “mostri”, le creature del nostro immaginario, e a “portarli nel nostro mondo” anche a rischio che lo mettano a soqquadro. Ci si rendeva in quel caso evidente, sullo schermo, come l’immaginario non venga *dopo*, ma *prefiguri* al contrario ciò che poi avviene nel “reale”. È dunque chiaro: dobbiamo anche comprendere come sia nello spazio del nostro immaginario che una società si rappresenta, si definisce e, in misura inaspettata, si costruisce.

Quello che abbiamo rilevato, dunque, in tante parti di questo libro che pure potevano sembrare centrate su storie e personaggi molto diversi, è un processo globale che, partendo da più distese opposizioni, ripiega la struttura iniziale su se stessa, riportando prima vicino, e poi *all’interno*, ciò che inizialmente era stato inteso – e necessariamente forse, anche solo per poterlo vedere e nominare – come un *là fuori*. Ciò che diventa sempre più centrale, dunque, non è più la questione di “che cosa sono” i mostri, bensì di “come li creiamo”, e come gestiamo il nostro rapporto con loro. E questo, in fondo, è ciò che soprattutto abbiamo cercato di fare in questo libro: imparando forse, un po’, da quel vampiro che nel film di Merhige per un momento cambiava la direzione del suo sguardo, smettendo di puntarlo sullo schermo per voltarsi a capire come le immagini andassero formandosi dentro la macchina che le andava producendo. Ma questo spiega anche la centralità che, in questo capitolo conclusivo, assegniamo a *The Village*, il film di M. Night Shyamalan uscito nel 2004.

5.2. Parole che non si devono dire

Si racconta, in *The Village*³, assumendo una chiave che diremmo palesemente *metasemiotica*, di come una comunità costruisce i propri simboli, le proprie credenze, i propri personaggi fantastici, e dunque i propri racconti nonché, indubbiamente, le proprie paure: pur restando nel campo della pura fiction, il film ci conduce a riflettere su certi fondamentali meccanismi sociali che reggono l'elaborazione dei nostri sistemi di rappresentazione. A distanza di pochi anni, il film appare già un classico, certamente anche in ragione del modo in cui vi confluiscono dentro più generi (la fiaba, il mito di fondazione, il racconto horror, l'apologo d'utopia...), con molteplici riferimenti a testi specifici facilmente disponibili allo spettatore, che vanno da Cappuccetto Rosso alla saga di *Alien*, di cui Sigourney Weaver – attrice nota proprio per il personaggio di Ellen Ripley, e qui nella parte della madre di uno dei protagonisti della vicenda – costituisce una leggibile *citazione*. Ma tutto questo non fa che renderci più sensibile il fatto che ci troviamo di fronte a una sorta di *metatesto*, che raccontando, e in qualche modo ricapitolando la storia stessa del nostro narrare, ci illustra *cosa sono i racconti*, e facendoci paura ci aiuta a capire *cosa sia la paura*. A prima vista, si tratta indubbiamente di una fiaba. Ci troviamo a metà Ottocento, in una comunità rurale che vive in un piccolo villaggio isolato fra i boschi. Una ragazza cieca, per trovare la medicina che potrà salvare il suo amato che sta morendo, con tutto il suo romantico coraggio attraversa il bosco (protetta da una mantellina gialla che in effetti molto ricorda l'iconografia di Cappuccetto Rosso). Della fiaba c'è anche qui la struttura del viaggio iniziatico negli spazi della paura, e il suo agognato lieto fine. Ma questo è davvero un lieto fine? Il giudizio non è facile. Nel bosco, la ragazza

³ Per un'analisi più complessiva e dettagliata di questo film rimandiamo ai due saggi di G. Ferraro e M. P. Pozzato messi a confronto nello stesso volume (Ferraro, Pisanty, Pozzato 2007).

cieca incontra un mostro spaventoso, e lo vince. Ma non sapremo mai (il film è fatto in modo che sia impossibile deciderlo) se nel bosco i mostri esistono davvero oppure no: non è questa la domanda da porci, dobbiamo capire. Ma chi dunque, o cosa siano questi mostri, posti al centro di tutta la vicenda, è questione dalla risposta calcolatamente sottile e complessa.

Gli adulti che governano il villaggio sostengono che non si debba entrare nel bosco, poiché è abitato da spaventose e feroci creature, caratterizzate dal colore rosso e indicate da un'espressione che può alludere addirittura a un tabù linguistico: *Quelli-di-cui-non-parliamo* (Those-We-Don't-Speak-Of nell'originale, non del tutto azzeccata la traduzione italiana in "Creature Innominabili"). Il tabù è così forte da toccare ogni cosa che abbia colore rosso, compresi ad esempio i fiori rossi, che se nati spontaneamente devono essere strappati e seppelliti; a questo colore infausto si contrappone invece il giallo, inteso come elemento protettivo. Due giovani non rispettano interamente il tabù concernente l'entrare nel bosco: si tratta di Noah, sorta di "matto del villaggio" incurante delle regole, e di Lucius, il giovane più sveglio e curioso, mosso da un desiderio di conoscere *ciò che sta al di là dei limiti del suo mondo* - aspirazione che non può non ricordarci, ancora una volta, il celebre mito dell'*ultimo viaggio di Ulisse*. Lucius prova, in effetti, a entrare nello spazio proibito, ma viene messo in fuga dal passaggio di una figura minacciosa; forse a causa di questo fatto, il villaggio subisce nella notte l'incursione di alcune *creature*, che spaventano gli abitanti e fanno strage di animali domestici: si dice infatti che valga la regola per cui i mostruosi abitanti del bosco rispetteranno lo spazio del villaggio solo a patto che non venga invaso lo spazio che è loro proprio – come si vede, viene in questo senso fedelmente osservata anche la logica di spartizione degli spazi tipica delle fiabe più classicamente strutturate. Un autore *à la page* come il nostro Shyamalan riattualizzerebbe dunque queste forme arcaiche, rinnegando la logica di tutti quei processi di ibrida-

zione di spazi e di ripiegamento strutturale di cui stavamo dicendo? Certamente no, e anzi è di grande interesse il modo in cui egli mette in scena queste tradizionali strutture culturali per poi svuotarle dal loro interno, con un'abile serie di quei passi a sorpresa in cui è giustamente considerato maestro.

L'eroina principale della storia è Ivy. Figlia dell'uomo più autorevole del villaggio, il professore di storia Edward Walker, Ivy compensa il suo essere cieca con altre forme di sensibilità. Di lei è segretamente innamorato il matto Noah, ma Ivy ama Lucius, da cui è ricambiata. Quando Ivy e Lucius fanno sapere alla comunità di avere deciso di sposarsi, Noah in un accesso di gelosia ferisce gravemente Lucius con una coltellata al ventre. È da questa ferita mortale che Ivy dovrà dunque salvare il suo amato. Ma a questo punto si pone un problema complesso: con le scarse risorse mediche del villaggio ci sono poche possibilità di guarire il ferito, d'altro canto il dottore fa intendere che nella città al di là del bosco ci sono medicine che potrebbero salvare questa vita. La contraddizione è evidente: salvare la vita di Lucius implica la rottura del divieto di attraversare il bosco, e in effetti il consiglio degli anziani si mostra nettamente contrario a tale eventualità. A capo del consiglio sta tuttavia Edward Walker, nel contempo anche padre affettuoso della dolce ragazza che farebbe di tutto per salvare l'uomo che ama, sicché la contraddizione trova in lui un punto di particolare concentrazione.

The Village impiega, è vero, molti elementi tipici della tradizionale narrativa fiabesca, ma – come sempre accade con le opere di Shyamalan – bisogna essere ben attenti a non farsi ingannare dall'uso dei cliché. Certo nelle fiabe tradizionali abbondano non solo gli attraversamenti di boschi abitati da esseri spaventosi e le fanciulle che devono salvare innamorati in pericolo di vita, ma anche interdizioni di spazi e limiti da non superare. Tuttavia, la logica di questo film *non* è la logica della fiaba, e possiamo anzi dire che esso sottolinea tanto più la sua adesione a un pensiero

profondamente diverso quanto più in apparenza alla fiaba si pone vicino. Va ricordato infatti che il *Divieto* che spesso compare nelle fasi d'apertura della fiaba è stabilito da un personaggio protettore, a tutela e in pratica a favore della salvezza dei personaggi più giovani e più deboli. Tutt'altra cosa, e collocata in tutt'altra parte della storia, è la definizione dell'*impresa da compiere*. È importante cogliere questa differenza; anche se consideriamo la storia di Cappuccetto Rosso, in parte anomala ma ricca di molte consonanze visive con le figurazioni di *The Village*: la madre della protagonista sa bene che l'impresa affidata alla figlia – recare il cibo alla nonna – non implica affatto che si debba attraversare il bosco; è così possibile indicare alla ragazzina al tempo stesso uno scopo da raggiungere e un percorso da evitare, invitarla ad agire e proteggerla. La medesima persona – una mamma che riveste qui per intero la funzione genitoriale – definisce tanto il contenuto del divieto quanto l'azione da portare a termine: i protagonisti delle fiabe agiscono tipicamente in un quadro *definito dagli altri* – adulti, re, anziani del villaggio... tutti personaggi ai quali, per la loro *posizione istituzionale*, spetta di affidare incarichi e stabilire interdetti. Il classico protagonista della fiaba porta a termine un'impresa affidatagli dall'alto e proprio per questo alla fine riceve il suo compenso, sulla base di una sorta di *contratto* e muovendosi in un universo in cui le vicende personali finiscono per accordarsi molto bene con i valori e la razionalità espressi a livello collettivo: un'armonia che appare naturale e indiscutibile. Questo rende dunque del tutto anomala una storia in cui, al contrario, l'impresa è concepita *contro* il volere delle istituzioni, a dispetto delle loro *interdizioni* e al limite di una *rottura del contratto sociale* che regge la comunità. L'architettura narrativa di *The Village*, a differenza di quanto valeva per le fiabe d'un tempo, non si fonda sul *contratto* ma sulla *dissonanza*: obbedire meramente alle regole della società porterebbe alla morte. Per Ivy c'è un solo modo per difendere il

senso della vita: salvare il suo Lucius attraversando il limite proibito del mondo in cui vive e affrontando ciò che di più spaventoso esso conosce: le creature “di-cui-non-si-parla”.

Ma pensano, gli adulti, che Ivy stia mettendo a repentaglio la sua vita? E perché mai il padre acconsentirebbe alla partenza della figlia cieca per questo viaggio attraverso il bosco? Il fatto è che Edward Walker, e tutto il gruppo degli adulti del villaggio, è convinto che i mostri, nel bosco, non esistano proprio. Perché quei personaggi, quelle credenze, quei valori simbolici dei colori e dei luoghi, quelle storie paurose, sono tutte creazioni loro, predisposte con funzione protettiva: si tratta di dissuadere per sempre le nuove generazioni dall’uscire dallo spazio protetto del gruppo, mantenendo al tempo stesso un totale segreto sui pericoli che si trovano al di là (“Quelli-di-cui-non-parliamo”, alla lettera).

5.3. Chi sono i mostri, dunque?

Questo mondo è in effetti interamente *costruito* come artificio, utopia, villaggio immaginario in cui i fondatori si sono ritirati a vivere, per sfuggire all’orrore delle violenze patite nel mondo là fuori, entrato ormai nel ventunesimo secolo. I mostri veri sono chiusi *fuori* proprio perché i fondatori del villaggio sentono di potere, del loro mondo, controllare ogni aspetto: le regole, gli usi, le credenze, persino il valore dei colori, addirittura la data e il momento storico d’appartenenza. Ma, ovviamente, s’illudono. Prima che Ivy cominci il suo viaggio, il padre la prende da parte e le spiega che i terribili mostri rossi in realtà non esistono, facendole anzi toccare con mano i finti artigli e i rossi mantelli che gli adulti indossano per impersonarli e terrorizzare i più giovani. Ivy parte, penetra nel bosco e, capitata nel pieno d’un prato di fiori rossi, viene invece assalita da un mostro impietoso.

Shyamalan ci fa vedere molto bene come una società costruisce il suo immaginario, come difende i suoi valori inventando i suoi

“mostri”, indicati giustamente come sue “creature”, e come immediatamente li colloca *là fuori*, come gli orchi e i vampiri e gli alieni di un tempo, per intenderci. Ma poi ci racconta anche di quanto labile sia il limite del bosco, e quanto vive siano le creature immaginate, e quanto alla fine tutto questo narrare e architettare ci chiuda come prigionieri nel nostro stesso villaggio. Ci mostra, Shyamalan, come ogni cultura propone una sua codificazione del reale, e quanto diventano per conseguenza importanti i regimi di controllo sociale: nel villaggio in cui si volge la vicenda, il gruppo dei fondatori detiene un potere molto forte che dà loro un fondamentale dominio sui meccanismi della *veridizione*⁴ e sui regimi di circolazione della parola – ma certo non sul modo di provare sentimenti. L’idea di fondare questa comunità è di Edward, il professore di storia, il quale ha raccolto un gruppo di persone che (siamo negli anni settanta del Novecento) avevano sofferto lutti personali per gravi fatti di violenza. Come veniamo a capire solo verso la fine del film, il gruppo si è quindi chiuso in un territorio di proprietà della famiglia di Edward, recintato e custodito da un piccolo corpo di guardie private, dando vita a una comunità ideale ispirata alla vita rurale del secolo precedente. La loro utopia nasce dunque come *reazione alla paura*; per quanto il padre di Ivy possa “rivelare” alla figlia che “i mostri non esistono”, si tratta di una pietosa bugia, perché sa fin troppo bene che là fuori i mostri esistono: è solo un “là fuori” collocato oltre la sua rappresentazione simbolica, un po’ più lontano rispetto al bosco, là dove stanno i mostri veri su cui è stato calato il silenzio, quelli che davvero a ragione si possono indicare con l’espressione “Quelli-di-cui-non-parliamo”.

Nell’affascinante metafora di Shyamalan, l’universo del Villaggio è dominato dal *segreto*, dal *non detto*, inteso quale pervasivo

4 In altri termini, essi sono in grado di definire cosa deve essere considerato vero oppure no, tramite dispositivi che determinano il cosiddetto “effetto di verità”.

regime di dissimulazione. Come a un certo punto rileva Lucius, “ci sono dei segreti in ogni angolo del villaggio”: immediatamente, si riferisce alle cassette di legno in cui gli adulti sono costretti a nascondere i loro ricordi di un passato che apparirebbe, di fatto, appartenere a un secolo futuro. Ma si riferisce anche all’apparente freddezza con cui Edward Walker evita sistematicamente il contatto con la mano di Alice, la madre di Lucius: Edward e Alice stringono la mano di tutti gli altri membri della comunità, ma non si toccano tra loro, e così l’ombra del sentimento reale da loro provato si disegna nell’assenza di un gesto che tutti compiono invece con valore meramente formale. Lo stesso vale del resto per lo stesso Lucius, cui poco prima Ivy aveva rimproverato di non prenderla più per mano, come prima faceva, per timore di rendere evidenti i suoi sentimenti: ci sono gesti che non facciamo, pur desiderandolo, dice la ragazza, perché gli altri non capiscano ciò che vogliamo. Bisognerebbe dunque ridare ai gesti il loro senso, sottraendoli alla censura della formalità.

Il discorso sui gesti delle mani, che corre in parallelo a quello sulle creature rosse nascoste nel bosco, vi s’intreccia strettamente, com’è facile intendere, e non solo perché tra le immagini del film che più colpiscono vi è poi quella della mano, appunto, di Ivy, tesa nel buio a pochi passi dal mostro, ma ben decisa ad attendere la mano di Lucius, con un gesto dunque di grande significato. Ma chi è dunque, in questa vicenda attraversata dal non detto e dal proibito, e dalla separazione tra i gesti e i sentimenti... chi è dunque lo spaventoso mostro dal mantello rosso che terrorizza le notti di questa gente, il mostro al tempo stesso inventato – dice Edward – ma terribilmente reale? Diremmo, esattamente quello che Edward, al momento della rivelazione, mostra in effetti alla figlia (la quale pure – come noi tutti, del resto, s’intende – è cieca). Ecco: *il mostro è il mantello rosso*, che all’occorrenza (o per dispetto, o per vendetta, o chissà...) qualcuno indossa. Se il mostro è il mantello,

nulla è “mostro” in partenza ma ciascuno lo può *diventare*. Quando Ivy, nel pieno del suo attraversamento del bosco proibito, viene realmente assalita da un mostro rosso, scopriamo poi (ma Ivy non lo saprà mai) che si tratta di Noah, fuggito dalla sua prigione nel villaggio dopo avere indossato uno dei mantelli tenuti segreti dagli adulti. Noah, in quel momento, non è “travestito” da mostro, ma lo è davvero: Noah, che ha ferito a morte un amico e che ora assale ferocemente la ragazza che pure ama, è “mostro” in quanto riproduce esattamente quella violenza che la fondazione del Villaggio aveva voluto chiudere fuori dai suoi confini protetti, e che invece fatalmente vi rinasce all’interno.

L’idea di fare del mostro un mantello che le persone possono indossare sopra la fisicità del loro corpo ha grandissime virtualità di senso. I mostri sono figure dell’immaginario, ma *dentro* quelle figure siamo noi; e al tempo stesso quelle figure ci predispongono la *forma* che nel nostro far male assumeremo. Il paradosso di *King Kong* è ripreso, e in certo senso spiegato: noi inventiamo le figure che ci terrorizzano, e ne siamo al tempo stesso vittime, attribuendo loro, fatalmente, una realtà indipendente che in origine non possedevano. Ma per quanto nate come nostre creature esse diventano vere e – come poi *Alien* dal canto suo ci ha spiegato – di fatto definiscono ciò che noi siamo. “Essi nascono attraverso di noi”, ma potremo liberarcene solo quando comprenderemo ciò che questo significa. Così vediamo accadere in *The Village*, dove le creature dell’immaginario acquisiscono una tale indipendenza proprio a seguito della nostra abitudine a cancellare la relazione con il valore che leghiamo loro, in quanto strumenti di rappresentazione, in quanto *significanti* destinati a *dirci qualcosa*. Se questo *dire* viene nascosto, se questa loro capacità significativa è censurata, se la forma espressiva (il gesto, il mantello...) non viene più riportata ai suoi “contenuti” – di sentimenti, di valori sociali, di quotidiana realtà umana – ecco che le creature si fanno indipendenti, e finiscono

per coprire, giustamente terrorizzandoci, *ciò di cui non parliamo*. Un aspetto fondamentale del “mostruoso”, o del terrore che esso genera in noi, è questa sua connessione col *rimosso*: un rimosso psicanalitico anche, se vogliamo, ma in prima istanza un rimosso semiotico, una separazione tra ciò che ci sta intorno – le nostre storie, le rappresentazioni di cui riempiamo i vari media, le creazioni del nostro immaginario – e tutto quello che di reale vi si esprime. E così, per esempio, anche quando consideriamo con sufficienza una storia di vampiri, “buona sola per far paura agli ingenui che ci credono”, o quando sorridiamo di chi si appassiona agli amori di un maxi-scimmione, o quando diciamo che un autore che racconta di mostri e di alieni e di non-morti “fa solo cinema di genere”, cancellando così sistematicamente i significati e le ragioni, i rimandi metaforici e la capacità espressiva delle proiezioni dell’immaginario, anche allora, o paradossalmente proprio allora, ecco che generiamo i nostri mostri.

L’universo simbolico può essere *al tempo stesso finzione e verità*, e per quanto si possa dire che i mostri non esistono “davvero” fuori dello spazio della rappresentazione, bisogna aggiungere subito che la nostra vita quotidiana si svolge però proprio dentro quello spazio, perché è fatta di linguaggi, di segni, di significati. Ricordate la storia di *Prezzemolina*, di cui abbiamo parlato nelle pagine iniziali del libro? La protagonista non può raggiungere la sua felicità se non superando una prova finale: deve far sì che in un gioco di rappresentazione teatrale due colombe, recitando una storia d’amore *realmente avvenuta*, riportino con questa fiaba alla memoria perduta del principe la percezione di quale sia la realtà, e se la *rappresentazione* funziona, ed è intesa, allora ciò che è *rappresentato* nell’amorosa riunione dei due attori animali, diventerà per i due giovani, davvero, compiuta *realtà*. Anche la metafora di *The Village* è in fondo chiara: le creature spaventose là nel bosco valgono come effettivo *sostituto*, rappresentazione di una violenza che *là fuori* c’è davvero, ma di cui,

a torto confidando nella capacità dei simboli di cui si cela il rinvio, in effetti *non-parliamo*. Quelle creature sono davvero il “mantello”, la forma significante che avvolge i mostri reali, e che al tempo stesso in definitiva come reali li riproduce. Certamente significativa in tal senso è la scena risolutiva della vicenda, ove l’appianamento del dilemma centrale (salvare una vita umana o seguire le regole del gruppo) avviene attraverso la messa in luce di un’altra possibile contraddizione. Considerando gli obiettivi per cui la comunità è stata fondata, spiega Edward Walker agli altri membri anziani, non salvare quella vita, non rispettare quell’amore, vorrebbe dire andare contro i loro stessi principi e motivazioni di partenza: così egli fa comprendere che l’osservanza delle regole in quanto tali non è nulla, se non rispetta la connessione tra le forme istituite e ciò che quelle forme effettivamente stanno a *significare*. Se i mostri sono stati creati per difendere sentimenti benigni, l’amore saprà essere più forte di quei mostri.

Ivy va nel bosco, incontra l’innominabile creatura, invano protesta che “Non è reale”, poi accettando la sua esistenza, e anzi attirandola a sé, *sempre più vicina*, la fa annientare nel *nulla* di una grande buca⁵. Tornerà a casa con la medicina che, confidiamo, salverà il suo amato. Ma quando torna, al villaggio si viene a sapere che nel bosco è stata attaccata da una “creatura”, e che l’ha uccisa. Questo fatto, come gli anziani comprendono in questo momento, ha reso definitivamente *vere* le loro storie. Il viaggio di Ivy non ha minato, ma inesorabilmente sancito, le credenze.

5.4. Prigionieri e fuggitivi

In uno dei testi che hanno fondato le moderne scienze sociali, Émile Durkheim (siamo nel 1912, il libro si intitola *Le forme elementari della vita religiosa*) si sofferma sul meccanismo con cui una società costruisce se stessa *traducendosi in simboli*. Proprio

⁵ L’analogia con i finali ricorrenti nelle storie di *Alien* è effettiva.

perché i simboli – com'è il caso delle figure dell'immaginario religioso: dèi, spiriti, demoni... – traducono aspetti della realtà sociale in un sistema di metafore, è poi possibile far riferimento ai modi di costituzione del sociale nella forma indiretta del simbolo, dunque senza esplicitarli, potremmo dire rendendoli al tempo stesso protagonisti del discorso diffuso ma in una forma appunto metaforica e indiretta, che consente loro di sottrarsi alla scena e diventare, come queste "creature", *non nominati*. Secondo Durkheim, l'effetto di "sacralità" non discende dal riferimento a entità in senso proprio *trascendenti*, ma appunto dalla *mancata consapevolezza* del fatto che si tratta di creazioni del nostro immaginario, nate per tradurre sul piano simbolico aspetti della nostra vita reale. L'animale totemico, per esempio, è simbolo di un gruppo sociale, il clan: un segno, dunque, ma che viene sacralizzato a causa della costitutiva inconsapevolezza della sua concreta funzione identitaria. All'insaputa dei loro fedeli, si muovono sulla scena sacrale figure dell'immaginario disgiunte dal loro senso effettivo: il sacro è in fondo una forma sociale di *non-detto*. Credenze e racconti religiosi, che ci portano in un universo irreali, aberrante e mostruoso, appaiono spesso sconcertanti e insostenibili, ma diventano razionali se li intendiamo come simboli che traducono bisogni umani e aspetti della nostra vita; l'errore è insomma quello di prendere simboli e metafore alla lettera (p. 52).

Dunque, è davvero forte la corrispondenza tra l'invenzione narrativa di Shyamalan e il modello teorico di Durkheim; in entrambi gli autori troviamo la concezione di un mondo sociale fatalmente chiuso dentro l'architettura simbolica che si è costruito e che, in un certo senso, lo imprigiona: percepiamo il mondo attraverso i nostri sistemi simbolici, attraverso le categorie della nostra cultura e gli artefatti dei nostri apparati di rappresentazione. Non a caso, l'affascinante libro di Durkheim, pur centrato sui meccanismi della religione e della sacralità, diventa anche un libro sulle forme,

socialmente determinate, che guidano il nostro pensiero, e in particolare sul *linguaggio*. L'autore si mostra ben consapevole del fatto che noi *pensiamo attraverso la lingua*, dato che il sistema di concetti su cui ci fondiamo – gli attrezzi diciamo con cui svolgiamo le nostre attività mentali – è in primo luogo elaborato appunto dal linguaggio (p. 497): questo, prodotto di una costruzione collettiva, esprime "la maniera in cui la società nel suo insieme si rappresenta gli oggetti dell'esperienza" (p. 498). Seguendo tale affascinante linea di pensiero, che esplicitamente traduce il classico modello delle categorie kantiane in termini di concrete elaborazioni sociali, Durkheim giunge ad affermazioni molto forti sul fatto che la nostra rappresentazione del mondo esteriore possa essere addirittura considerata come un "tessuto di allucinazioni", e aggiunge che persino odori, sapori e colori non sono quelli che banalmente percepiamo nelle cose, perché anche questo subisce un'elaborazione che passa attraverso forme di rappresentazione collettivamente costruite (p. 286).

Queste riflessioni teoriche aggiungono spessore e interesse ai racconti di cui stiamo parlando, ma a questo punto possiamo ben convocare un ultimo testo, giocato anch'esso sulla tematica del "mostruoso" pur se non vi compaiono né vampiri, né alieni, né fantasmi. Mostruosi oltre ogni limite sono qui i frutti ultimi della nostra intelligenza, le macchine (computer e relativo software, in pratica non più distinguibili). Nella storia complessa narrata nella trilogia di *Matrix*⁶, si immagina che le macchine abbiano a un certo punto sviluppato una loro volontà indipendente e quindi assunto il controllo del pianeta, assoggettando gli esseri umani, ridotti ormai a puri fornitori d'energia. Rielaborando un'ipotesi più

6 *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003) e *Matrix Revolutions* (2003), tutti scritti e diretti dai fratelli Andy e Larry Wachowski. Per un'analisi più dettagliata di questi film in termini di modi di costruzione semiotica si rimanda a Ferraro 2006b.

volte impiegata dai filosofi⁷, i fratelli Wachowski immaginano che le macchine tengano gli umani fin dalla nascita bloccati in vasche, in stato di incoscienza, facendo loro vivere una vita illusoria che replica artificialmente l'universo umano del ventesimo secolo, ormai scomparso; questo software che ci fornisce simulazioni prive di corrispondenza con la realtà materiale è appunto *Matrix*. Il *mostro* è questo.

Non siamo lontani, in effetti, dall'idea durkheimiana di esseri umani che vivono in una "realtà" di fatto definibile come un "tessuto di allucinazioni", ma vediamo meglio in che senso. All'inizio, è vero, sembra che la vicenda di *Matrix* ci presenti un intreccio avventuroso, dove un manipolo di irriducibili sfuggiti al potere delle macchine cercano di contrastarle: essi attendono la venuta di un Eletto, il giovane Neo, cui toccherà guidare il riscatto del genere umano; una donna-oracolo li guida con la sua preveggenza. Ma gli sviluppi saranno ben diversi: intanto la donna-oracolo è sì prezioso aiutante degli umani ma al tempo stesso un programma, anzi una macchina che, al massimo livello, ha contribuito alla progettazione di *Matrix* (ne è nientemeno, simbolicamente, la "madre"). Il fatto che la "madre di *Matrix*" sia una nostra preziosa alleata evidentemente cambia i rapporti tra i giocatori in campo. Si scopre del resto che i ribelli sono tali solo illusoriamente, poiché il loro agire controcorrente è pienamente funzionale al sistema e perfettamente pianificato dai computer, dunque standardizzato, ricorrente, *codificato*. Finiranno, questi presunti ribelli, per stringere un'alleanza con le macchine che generano *Matrix*, e lo stesso Neo morirà nella difesa del sistema contro i suoi nemici. Ma poi, in definitiva, nessuno può più dire quale personaggio del film sia umano, e quale macchina: la differenza è svanita.

⁷ La prima formulazione dell'ipotesi del "cervello nella vasca" è attribuita a Peter Unger (1975), ma la versione più nota, cui questi film si rifanno, è quella di Hilary Putnam (1981). Antecedenti famosi, se pure non tecnologici, sono però in Platone e in Cartesio.

Man mano che la vicenda si fa più complessa e la struttura narrativa più nuova, cambia anche la percezione che ci viene offerta di cosa veramente sia *Matrix*, il "mostro" che all'inizio pareva ci asservisse ma che alla fine ci accoglie nel suo abbraccio materno. Innanzi tutto, non si tratta di una banale illusione che ci ponga in condizioni totalmente passive; noi possiamo anzi fare le nostre scelte di vita, prendere decisioni personali, agire in modi anche irregolari e devianti. E non ci troviamo affatto in un mondo disegnato dalle macchine, poiché quello che ci viene riproposto è il mondo com'era nel 1999, esattamente il mondo *come ce lo eravamo fatto*: un mondo dunque *perfettamente umano* – o meglio, come lo giudicano i computer, "imperfettamente umano", poiché guidato da sentimenti loro incomprensibili come l'amore e la speranza. Impietose ma lucidamente rivelatrici le parole dell'A-gente Smith, vero nemico nella lotta finale: "Illusioni, temporanei costrutti del debole intelletto umano che cerca disperatamente di giustificare un'esistenza priva del minimo significato e scopo: costrutti artificiali quanto *Matrix* stessa". Qui comprendiamo, finalmente: non sono le macchine (da noi inventate, del resto) le creatrici di illusioni, ma sono gli uomini a voler vivere di "illusioni soggettive", a costruire storie, simboli, figure immaginarie: a voler vivere, diremmo, *dentro i significati delle cose*. Non vogliamo la felicità aporetica di una vita pianificata, anzi propriamente non esistiamo fuori di un grande *codice* che scrive emozioni, passioni e sentimenti, componenti di una storia senza prevedibili *happy end*, senza finali immediatamente leggibili.

Molti commentatori di *Matrix*, soprattutto in chiave di visione filosofica, hanno finito per estrarre arbitrariamente alcuni segmenti della saga, per mostrarne la coerenza con questa o quella scuola di pensiero, autore filosofico o posizione religiosa: sembra che nell'uno o nell'altro frammento si possa trovare qualsiasi cosa. Ritenendo noi invece che le strutture testuali vadano sempre considerate con

rispetto, pena non coglierne il senso, crediamo che anche la saga di *Matrix* vada assunta nella sua organizzazione complessiva, vedendola quindi non come saggio di elaborazione filosofica – ciò che manifestamente non è – bensì come una grande allegoria. Se, come ci avvertiva Durkheim, evitiamo di prendere ingenuamente il simbolo alla lettera, ci rendiamo conto che questi film parlano in effetti del nostro mondo attuale, e non di un altro. Certo, noi non siamo alla lettera rinchiusi in una vasca dalla nascita, ma l'esperienza che viviamo è per certi versi quella che *Matrix* descrive; è del resto facile osservare come, nel nostro Paese in particolare, molti aspetti del dibattito politico, o di quanto avviene nelle aule giudiziarie, risulta tecnicamente, e non per modo di dire, effettivamente riconducibile ai modi di una "realtà virtuale" che procede cancellando ogni pertinenza dei dati dell'universo "reale"; le invenzioni bizzarre e l'effetto surreale vi superano in effetti di gran lunga quello che può essere concepito nelle storie di fantascienza.

Ora, non c'è dubbio che *Matrix* tratti della relazione tra il livello delle rappresentazioni e quello delle "cose", ma sembra concludere sull'*impossibilità concettuale* di pensare che in effetti possa esserci un livello ove si trovano le "cose" separato da quello ove stanno le rappresentazioni. Niente mostri, dunque: *Matrix* è un mondo interamente umano, e umano proprio perché aperto all'investimento personale dei sentimenti, all'irrazionalità delle emozioni, alla proiezione nei simulacri (la "speranza", il "timore", il "sogno"...), a quel gioco di "inganni" che di fatto è proprio ciò che ci rende *diversi dalle macchine*. Comprensibile, ma ingenua, è dunque la paura dell'illusione: *Matrix*, che pare stringerci in questo amplesso insieme spaventoso e benigno, corrisponde in effetti a quello strato di *senso*, di costrutti simbolici e di investimenti emotivi che, in quanto umani necessariamente, sovrapponiamo al puro, meccanico, deterministico (e non-sensato) universo "oggettivo".

Il dibattito più interessante potrebbe essere allora quello che con-

trappone due posizioni così sintetizzabili: *Matrix* ritrae uno stato di normale funzionamento del sistema culturale, o viceversa una sua patologia (come avrebbero anche indicato gli iniziali riferimenti alle posizioni di Jean Baudrillard)? Probabilmente, vi si possono riconoscere entrambe le componenti, unite in un intreccio su cui sarebbe importante fare luce. Da un lato, potremmo dire, il processo di introiezione dei "mostri" di cui abbiamo parlato presenta aspetti di preoccupante patologia. Si pensi, per uscire momentaneamente dalle metafore, al caso di comportamenti del tipo che siamo soliti indicare, forse per semplicità, come "mafiosi": questi costituivano senz'altro fino a qualche anno fa, per molte persone, delle vere entità oggettuali riconoscibili, degli eventi specifici (estorsioni, fatti di sangue, delitti di varia natura), ma ora tendono sempre più a *dissolversi alla vista* perché tradotti in aspetti sistemici del costume, e quindi alla fine in modi di percepire le strutture stesse della realtà sociale, costitutive alle forme della politica e della vita "civile". Davvero non siamo molto lontani dai fenomeni trattati in questo libro.

Le stesse scienze che studiano la costruzione dei sistemi di rappresentazione ancora devono, ci sembra, riuscire a elaborare gli strumenti più adatti a cogliere questo tipo di processi. La semiotica, in particolare, si è mossa finora facendo riferimento essenzialmente all'uno o all'altro di due piani molto diversi, e sempre meno utili: o ci si riferiva a regole assolutamente *globali* (si pensava ad esempio di potere indicare modelli validi per ogni tipo di racconto, ipotizzando magari l'impossibile generalizzazione del modello della fiaba), oppure ci si applicava ad analisi, al contrario eccessivamente *locali*, di testi assunti come dotati d'esistenza indipendente. Il percorso compiuto in questo libro, ripensandolo ora nel suo disegno complessivo, ci ha invece mostrato che, se pur ragioniamo com'è necessario sulle concrete entità testuali, non possiamo comprenderne davvero l'identità se non facendo attenzione a un livello diverso: quello della *rete* che quei testi mette in relazione, e così facendo ne

definisce la collocazione culturale e gli aspetti di novità e di arretramento, ce ne fa comprendere la genesi interna e, in misura decisiva, ci permette di coglierne il senso. Perché, come i fondamenti più raffinati della semiotica ci hanno da sempre indicato, il senso di ogni cosa sta spesso in quanto noi vi cogliamo di *analogie* e di *differenze*.

Già nel campo delle fiabe, abbiamo visto, i racconti intessono significative controversie, che cogliamo solo a patto di porre in relazione ciò che l'uno dice con ciò che l'altro ribatte. Ce lo aveva spiegato il più grande studioso di racconti tradizionali dei nostri tempi, Claude Lévi-Strauss⁸, le cui idee ci sono state per più motivi preziose. Ma con ancora maggiore chiarezza venendo più vicino, ci si è rivelato in filigrana come ciascuna storia, ciascun personaggio, ciascun dettaglio, acquisisse il suo senso solo dandogli un posto nella *rete* che lo collegava agli altri e ne stabiliva il valore nel flusso delle trasformazioni. Non c'è bisogno di formularlo in più complessi termini teorici, dato che già ce lo hanno spiegato molto bene, con la loro creativa sottigliezza, Steven Katz ed Elias Merhige, nel loro *meta-film* sulla realizzazione del *Nosferatu* di Murnau: l'identità di un testo comprende al tempo stesso il suo "backstage", e i modi in cui quel testo traspare su altri testi, e li riprende e li reinventa. A pensarci, eravamo in quel caso di fronte a un testo, *L'Ombra del vampiro*, che a sua volta palesava di avere dietro un altro film, il *Nosferatu* appunto, il quale secondo film dichiaratamente aveva dietro un romanzo, il *Dracula* di Stoker, il quale romanzo come sappiamo si presenta giustamente come una collezione di *microtesti* poi cuciti insieme, i quali microtesti hanno dietro di loro un insieme di leggende e di credenze popolari, che certamente ne trasformavano altre... Ecco spiegato, ed ecco perché possiamo dire, come fatto molto concreto e non come sua-

⁸ Per una presentazione complessiva delle teorie e del metodo di Lévi-Strauss, cfr. Ferraro 2001.

dente ipotesi teorica, che in definitiva ciò che viene proiettato sullo schermo del cinema non è davvero, direttamente, *una storia*, bensì *i modi della sua trasformazione*.

Se, con un termine proprio a una semiotica *à la page*, ripensata quale scienza sociale a tutti gli effetti, chiamiamo *pratiche* questi modi di trasformazione, intendendoli come processi sistematicamente organizzati e culturalmente dotati di senso, ecco che ci è più chiaro cosa sia venuto in luce nel corso di questo libro. Le "pratiche", precisiamo, corrispondono insomma al nostro *fare*, inteso però non come banale scrivere, o dipingere, o allestire una scena, ma come la più profonda elaborazione delle strutture testuali che vi sta sotto; mentre la scrittura o la pittura è la *mia-qui*, l'elaborazione che ci sta dietro è per sua natura più complessa e intersoggettivamente condivisa, intreccia le opere e condensa la storia, collocandosi in uno spazio collettivo ma non globale, condiviso ma soggettivo, e diciamo collettivo sì ma certamente "di parte".

In effetti, non abbiamo fermato la nostra attenzione né sui singoli testi né su "codici" tanto generali da farci sfuggire differenze e mutazioni. Quella che ha incominciato a prender corpo è una *pratica culturale* che agisce a livello profondo, definendo una logica di riorganizzazione della rete testuale nel suo complesso, dalla quale discende poi la generazione locale dei singoli testi. Possiamo certo distinguere, ad esempio, le singole realizzazioni della storia di Dracula, ma questo "mito" in quanto tale le trascende tutte: possiamo considerarlo, nel suo insieme, come una *matrice* capace di mutarsi e ripiegarsi in tanti modi, dando origine a molti testi differenti. Ma quella pratica, lo abbiamo colto nei fatti, investe al tempo stesso non solo la matrice del mito di Dracula, ma anche quella dell'alieno, del non-morto, della formula della Bella e la Bestia, e così via. Con diversificazioni, disallineamenti più o meno tattici, adattamenti ed elasticità, s'intende. Ed è anche vero, aggiungiamo, che a quanto sembra chi si trova pienamente all'interno

del flusso culturale subisce lui stesso le trasformazioni della rete e, come possono rilevare gli scienziati sociali, non si rende neppure conto che le storie siano mutate: come viaggiassimo in treno ma il paesaggio che guardiamo dal finestrino si spostasse con noi, sicché non sapremmo neppure di esserci mossi. Vale in effetti per l'esempio che prima accennavamo: confrontando la percezione di chi vive in ambienti diversi, la componente prevaricatrice di certi comportamenti può facilmente essere riconosciuta e variamente identificata ("mafiosa", "camorristica", "di cosca") solo da chi vi si trova all'esterno, ma tende ad essere, anche in buona fede intendiamo, troppo spesso invisibile per chi vi si trova all'interno. Non aggiungiamo altro, dato che i nostri testi su questo hanno spiegato molte cose, ma ricordiamo ancora come questo renda davvero preziosa la possibilità di *vedere attraverso lo sguardo dell'altro*. Non a caso Hannah Arendt, nel suo testo fondamentale sulle origini del totalitarismo, quanto sia essenziale il principio per cui "Per la conferma della mia identità io dipendo interamente dagli altri"⁹. Tornando infine più vicini ai nostri racconti, il modello teorico di una "matrice in trasformazione" ci offre anche elementi per spiegare come avvenga che le fantasie che abbiamo espresso, diremmo quasi alla maniera dei vampiri, tornino poi come a perseguitarci, sicché capita che inventiamo creature che vadano a popolare i nostri boschi tranquilli e poi, se ci osiamo inoltrarci tra gli alberi, le incontriamo davvero. Siamo stati portati a chiederci, in effetti, se in definitiva sia dei *mostri che nascono da noi* (come *Alien* assai bene ci racconta) che abbiamo paura. Che questo avvenga ci sembra fuori di dubbio, ma a metterci ancor più in difficoltà pare esser proprio la percezione confusa che abbiamo di questo *meccanismo di proiezione all'esterno*, che rende così impalpabile ed evanescente la linea che separa ciò che portiamo dentro da quello che ci sembra di *vedere* là fuori. Ci spaventa, alla fine, la natura inafferrabile del dia-

⁹ Arendt 1951, p. 653.

framma che ci distingue dalle nostre stesse creature, e se vogliamo lo spessore opacizzante ma intangibile del linguaggio, che dà espressione ma al tempo stesso *fissa*, e il singolare meccanismo della simbolizzazione, che di fatto funziona solo a patto di sfuggirci¹⁰. Nel caso di *Matrix*, notiamo, il riferimento al linguaggio è del tutto evidente, continuamente riproposto dalle immagini ossessive delle lettere verdi che piovono incessanti sugli schermi: ove si vede che *Matrix* è fatta di lettere, di codice di scrittura informatica... *Matrix* è *parola e scrittura*, come in questi film ci viene più volte manifestamente mostrato: la scrittura di cui sono fatte le persone e le cose nel mondo del Merovingio, la scrittura di cui è fatto l'Agente Smith, la scrittura di cui è fatta la Donna in Rosso di cui lo stesso autore s'è invaghito, la scrittura che sovrana definisce i sapori dei cibi più squisiti... e alla fine la bambina che, fatta di scrittura, scrive a sua volta un'alba piena di inverosimili colori.

Il riferimento alla lingua come analogo della Matrice ricorre del resto nelle riflessioni di molti interpreti. Ad esempio Stephen Faller, che di questi film è stato attento e appassionato studioso, nel suo libro *Beyond the Matrix* individua molto chiaramente la profonda analogia fra *Matrix* e il *linguaggio*: il linguaggio che è dappertutto e a cui non possiamo sfuggire, il linguaggio che è al tempo stesso nella nostra mente e nel mondo, tanto da potersi ben dire che "in effetti, il mondo è creato dal linguaggio"¹¹. In termini che stanno tra scienze sociali e psicanalisi, Slavoj Žižek (2002, p. 240) ha affermato che *Matrix* rappresenta la costitutiva alienazione del soggetto nell'ordine simbolico: il soggetto non "parla" ma "è parlato" dall'ordine simbolico; *Matrix* è la "sostanza sociale" nella quale il soggetto perde il

¹⁰ Una storia, una recita, un dipinto ci comunicano significati solo a patto di apparirci veridici. Sappiamo da un lato che si tratta di cose "non vere", che si tratta insomma di un romanzo, di una commedia, di un quadro, ma se troppo lo percepiamo, e non ci appare più "vero", mosso da una sua vita indipendente, allora perde per noi ogni interesse. Curioso!

¹¹ Faller 2004, p. 71.

sovrano dominio che vorrebbe mantenere sul proprio operato. Matrix è dunque, in definitiva, quel filtro onnipresente e invisibile che sta fra “noi” e “le cose”, il sapore e il profumo della nostra soggettiva lettura del mondo, il sistema collettivamente costruito (e che perciò stesso possiamo sentire come esterno e minaccioso) che codifica la nostra esperienza, sottraendola fatalmente a un’impossibile immediatezza. La saga di *Matrix* propone ai suoi spettatori, in chiave indubbiamente allarmata, la scoperta del “codice” che s’interpone tra noi e il mondo, l’azione di uno strato collettivo e sistemico che regge la nostra condivisa costruzione del “reale”. Nelle scienze sociali, questa è una consapevolezza tutt’altro che nuova, ma per molte persone l’idea che siamo in qualche modo “parlati” dalla nostra cultura, e che ciascuno di noi pensa e agisce all’interno di preordinati modelli collettivi, in effetti non è molto lontana dalla sensazione di essere bloccato in una vasca a vivere esperienze ridicibili a illusorie neurosimulazioni. In questo quadro, il “mostro” in senso tradizionale si dissolve, o si fa tanto vicino da intessersi nei nostri stessi organi di senso, da farci quasi sentire come *cyborg* in cui qualcosa di non totalmente nostro s’è innestato. Paghiamo a questo prezzo, anche, l’addio definitivo al Soggetto che un tempo si autoconvinse della sua sovranità, all’illusione dell’*Io-penso*, all’individuo-eroe di un secolo che ci si fa sempre più lontano, e che non casualmente si è chiuso nel momento in cui si inventavano Dracula e gli alieni, le scienze umane e il cinema. Ma anche da quel momento, il tempo ci porta sempre più distanti. Se proviamo nostalgia per i vecchi film di vampiri in bianco e nero, è anche rimpianto per un’epoca in cui potevamo elaborare raffigurazioni del male ancora non confuse con noi stessi, e potevamo designare i mostri con le nostre parole, e sconfiggerli adoperando il linguaggio. Abbiamo rilevato, da allora, una tendenza evolutiva che, pur tra importanti differenze, presenta molti tratti comuni e tra loro coerenti. Il mostro si fa non solo da lontano

vicino, da realtà di un altrove a parte di un qui, ma anche da attore di un’offesa locale a forma di un sistema globale, e da grave ma sanabile patologia a tratto sempre più intrinseco e permanente. Contemporaneamente, il mostro passa da oggetto che si offre ai nostri occhi (affascinandoli, anche, come da sempre accade per quanto ci fa *orrore e meraviglia*), a componente dello sguardo, del soggetto, o poi più precisamente dell’apparato stesso con cui percepiamo e con cui pensiamo il mondo.

Alien e *Matrix*, in particolare, pur costituendo porzioni di uno stesso quadro comune, ne rappresentano tuttavia facce contrapposte. La saga di *Alien* ci racconta fin dal suo principio di un “liberarsi dai mostri” che è un volare via, far esplodere il “sistema” in una conflazione definitiva, allontanandosi su una navicella che per noi soli si libra nello spazio. Con orrore crescente – e in modo pienamente esplicito nell’ultimo episodio – la saga considera l’appartenenza a un comune, ma tutt’altro che nobile, universo umano. Intollerabile appare il nascervi, eroico al contrario può presentarsi il suicidio (soluzione finale, esemplare, nel terzo episodio), desiderabile soprattutto una sorta di *seconda nascita* che tagli ogni legame con madri e padri: ideale è in tal quadro la condizione di chi – come i nuovi androidi detti *auton* – può essere in grado di riprogettare se stesso in piena autonomia. Lo stesso motivo delle macchine che si rendono indipendenti può, come si vede, assumere significati contrastanti. Più sottilmente, forse, *Il Sesto Senso* ci aveva parlato della possibilità di *rompere la cornice* che ci chiude dentro logiche di pensiero stereotipate (ove siamo incapaci di vedere altro se non quello che già sappiamo), e dentro un’identità disegnata dall’istituzione. È difficile, ma non impossibile, bucare la membrana che costitutivamente ci avvolge, e toccare le cose in una loro identità non mediata. La comprensione non procede trionfalmente; al contrario, richiede la modestia di chi, per poter vedere ciò che da solo non avrebbe neppure pensato di guardare, è disposto a passare attraver-

so uno sguardo diverso dal suo: con la capacità quindi di accettare che ci si potrebbe scoprire diversi da quanto crediamo. In questo senso, i “mostri” possono finire per aiutarci a capire quanto possa essere importante andare al di là delle nostre paure; per dirlo con la metafora che apre quel film, la luce può accendersi solo quando si riconosce il buio – e questa forse è la cosa più difficile.

La visione di *Matrix*, per contro, più cupa e sconcertante, non scorge uscite né possibilità di sfuggire al dominio di un sistema unicamente teso alla sua interminabile autoriproduzione, capace di prevedere e calcolare anche le sue componenti devianti, e di provvedere al conforto dei meno convinti disegnando falle e punti di fuga simulati. Come in *The Village*, in fondo, che per quanto in chiave meno tetra affida all’eroina che sola “esce fuori” la rappresentazione di una cecità irrimediabile e l’effetto di rendere le credenze e le storie del villaggio, i suoi colori e i suoi mostri, “definitivamente veri”. Nel suo lato positivo, tuttavia, la metafora del Villaggio ci invita, se non a una fuga impossibile e temeraria, a comprendere invece il senso profondo della nostra inevitabile appartenenza.

Racconti dei nostri tempi: disarmati, riconosciamo in *Matrix* e in *The Village* più che altrove il disincantato “spirito dell’epoca”; ci sentiamo per nascita appartenenti e prigionieri, in una relazione col “nostro” mondo che fonde in modo indiscernibile signoria e sudditanza. Non è più il tempo di combattere quei mostri, ci pare che ne siano rimasti solo i loro logori mantelli rossi, e la Transilvania è provincia vicina dell’Unione Europea. Ma per fortuna sappiamo che ci sono ancora spazi, non disgiunti da noi, come la sala di un cinema ad esempio, che tuttora riescono a incantarci, magari proprio perché ci confidano come nascono le loro storie, e ci consentono di cogliere sguardi sul mondo differenti dal nostro. E non sono così pochi, in effetti, quelli che ancora continuano a credere di poter dire comunque, al modo in cui chiudono le eroine di *Alien*, “Anch’io sono straniero qui”.

Bibliografia

Nel testo, l’anno che accompagna i rinvii bibliografici secondo il sistema autore-data è sempre quello dell’edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono sempre alla traduzione italiana, qualora negli estremi bibliografici qui sotto riportati vi si faccia esplicito riferimento.

- Abruzzese, A., 1979, *La Grande Scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti*, Roma, Roberto Napoleone.
- Abruzzese, A., 2005, *Prefazione* a Russo 2005, pp. 7-9.
- Alovisio, S., 2002, “L’occhio scuro degli Eighties. Alterità e visione in *Blade Runner* e *The Thing*”, in Bertetti e Scolari, a cura, 2002, pp. 31-46.
- Auerbach, N., 1982, *Woman and the Demon: the life of a Victorian myth*, Cambridge, Harvard University Press.
- Auerbach, N., 1998, “*Dracula keeps rising from the grave*”, in Miller, a cura, 1998, pp. 23-27.
- Bachelard, G., 1938, *La psychanalyse du feu*, Paris, Gallimard; trad. it. 1973, *L’intuizione dell’istante. La psicanalisi del fuoco*, Bari, Dedalo.
- Bachelard, G., 1957, *La poétique de l’espace*, Paris, Presses Universitaires de France; trad. it. 1975, *La poetica dello spazio*, Bari, Dedalo.
- Bachtin, Michail, 1934-35, *Slovo v romane*; trad. it. 1979, “*La parola nel romanzo*”, in *Estetica e romanzo*, Torino, Einaudi, pp. 67-231.
- Barcellona, L., 2003, “*Su Dracula di Bram Stoker*”, in Manetti, Barcellona, Rampoldi, a cura, 2003, pp. 179-200.
- Baricco, A., 2003, “*Dracula*”, in F. Moretti, a cura, *Il romanzo*, vol. IV, Torino, Einaudi, pp. 797-809.
- Bauman, S., 1989, *Modernity and the Holocaust*, Oxford, Basil Blackwell; trad. it. 1992, *Modernità e Olocausto*, Bologna, Il Mulino.
- Bertetti, P., Scolari, C., a cura, 2002, *Lo sguardo degli angeli. Intorno e oltre Blade Runner*, Torino, Testo & Immagine.
- Bettelheim, B., 1976, *The uses of enchantment. The meaning and importance of fairy tales*, New York, Alfred Knopf; trad. it. 1977, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Milano, Feltrinelli.

- Bogatyrëv, P., Jakobson, R., 1929, "Die Folklore als eine besondere Form des Schaffens", in *Donum natalicium Schrijnen*, Nijmegen-Utrecht, 1929, pp. 900-913; trad. it. 1967, *Il folclore come forma di creazione autonoma*, <<Strumenti Critici>>, 1, n. 3, pp. 222-38.
- Borgna, E., 1992, *Malinconia*, Milano, Feltrinelli.
- Bouvier, M., Leutrat, J.L., 1981, *Nosferatu*, Paris, Gallimard.
- Briggs, J., 1977, *Night Visitors*, London, Faber and Faber; trad. it. 1988, *Visitatori notturni*, Milano, Bompiani.
- Burke, E., 1757, *Philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful*; trad. it. 1985, *Inchiesta sul bello e sul sublime*, Palermo, Aesthetica.
- Caillouis, R., 1966 *De la féerie à la science-fiction*, Paris, Gallimard; trad. it. 1985, *Dalla fiaba alla fantascienza*, Roma-Napoli, Teoria.
- Calabrese, O., 1986, "Il mostro instabile", in *Eroi del nostro tempo*, Roma-Bari, Laterza, pp. 23-42.
- Calvino, I., 1988, *Sulla fiaba*, Torino, Einaudi.
- Canova, G., 2000, *L'alieno e il pipistrello*, Milano, Bompiani.
- Chiesi, R., 2005, *King Kong*, Gremese, Roma.
- Clemens, V., 1998, "Dracula: the reptilian brain at the fin de siècle", in Miller, a cura, 1998, pp. 205-218.
- Cohen, A. J.-J., 2002, "Blade Runner. Una critica cinematografica del giudizio postmoderno", in Bertetti, Scolari, a cura, 2002, pp. 3-30.
- Conrad, J., 1899, *Heart of darkness*; orig. e trad. it. a fronte 2000, *Cuore di tenebra*, Milano, Mondadori.
- Cremonini, G., 2007, *Dracula*, Palermo, L'Epos.
- Detienne, M., 1977, *Dionysos mis à mort*, Paris, Gallimard; trad. it. 1983, *Dioniso e la pantera profumata*, Roma-Bari, Laterza.
- Dickens, D. B., 1998, "The German matrix of Stoker's Dracula", in Miller, a cura, 1998, pp. 31-40.
- Di Benedetto, V., 1986, *Il medico e la malattia. La scienza di Ippocrate*, Torino, Einaudi.
- Dundes, A., a cura, 1998, *The Vampire: A Casebook*, Madison, University of Wisconsin Press.
- Durkheim, É., 1897, *Le suicide: étude de sociologie*, Paris, Puf; trad. it. 1998, *Il suicidio*, Torino, Utet.
- Durkheim, É., 1912, *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, Puf; trad. it. 2005, *Le forme elementari della vita religiosa*, Roma, Meltemi.

- Faller, S., 2004, *Beyond the Matrix. Revolutions and Revelations*, St. Louis (Missouri), Chalice Press.
- Ferraro, G., 1999, *La pubblicità nell'era di Internet*, Roma, Meltemi.
- Ferraro, G., 2001, *Il linguaggio del mito. Valori simbolici e realtà sociale nelle mitologie primitive*, Roma, Meltemi.
- Ferraro, G., 2005, "Stanislavsky, il backstage, e la buona regola di non guardare in camera", in I. Pezzini e R. Rutelli, a cura, *Mutazioni audiovisive. Sociosemiotica, attualità e tendenze nei linguaggi dei media*, Pisa, ETS, pp. 37-52.
- Ferraro, G., 2006a, "La doppia generazione delle componenti figurative. Nascita e morte di un alieno", in <<Carte Semiotiche>>, n.s., nn. 9-10, pp. 47-63.
- Ferraro, G., 2006b, "Matrix: l'anomalia e il sistema in N. Dusi, a cura, *Remix-Remake*, Roma, Meltemi, pp. 279-300.
- Ferraro, G., Pisanty, V., Pozzato, M.P., 2007, *Variazioni semiotiche. Analisi interpretazioni metodi a confronto*, Roma, Carocci.
- Fontana, A., 2007, *M. Night Shyamalan. Filmare l'ombra dell'esistenza*, Rottofreno (PC), Morpheo.
- Gabbard, G., Gabbard, K., 1999, *Psychiatry and the cinema*, Washington, American Psychiatric Press; trad. it. 2000, *Cinema e psichiatria*, Milano, Cortina.
- Giovannini, F., 1985, *Il libro dei vampiri. Dalla leggenda alla presenza quotidiana*, Bari, Dedalo.
- Gurevič, A. Ja., 1972, *Kategorij srednevekovoj kull'tury*, Izdatel'stve in <<Iskusstvo>>, Moskva; trad. it. 1983, *Le categorie della cultura medioevale*, Torino, Einaudi.
- Harf-Lancner, L., 1984, *Les fées au Moyen Age. Morgane et Mélusine. La naissance des fées*, Paris, Champion; trad. it. 1989, *Morgana e Melusina. La nascita delle fate nel Medioevo*, Torino, Einaudi.
- Introigne, M., 1997, *La stirpe di Dracula*, Milano, Mondadori.
- Jones, S. E., 2007, "About" per *The Last Man by Mary Wollstonecraft Shelley. A Hypertext Edition*, ed. elettronica Romantic Circles, www.rc.umd.edu/editions/mws/lastman/readme.htm.
- Lancioni, T., 2003, "Il contagio e il suo doppio", in Manetti, Barcellona, Rampoldi, a cura, 2003, pp. 121-151.
- Le Fanu, J. S., 1871, *Carmilla*, ripubblicato in Le Fanu 1872; trad. it. 1980 *Carmilla*, Palermo, Sellerio.
- Le Fanu, J. S., 1872, *In a glass darkly*, London, Richard Bentley; trad. it. 1990, *Racconti del soprannaturale*, Roma-Napoli, Teoria.

- Le Goff, J., Le Roy Ladurie, E., 1971, "Mélusine maternelle et défricheuse", <<Annales E.S.C.>>, pp. 587-622; trad.it. 1977, in J. Le Goff, *Tempo della Chiesa e tempo del mercante*, Torino, Einaudi, pp. 287-318.
- Lévi-Strauss, C., 1971, *L'homme nu*, Plon, Paris; trad. it. 1974, *L'uomo nudo*, Il Saggiatore, Milano.
- Lewis, P., 1998, "Dracula and the epistemology of the Victorian gothic novel", in Miller, a cura, 1998, pp. 71-81.
- Lotman, Ju. M., 1970, *Struktura chudožestvennogo teksta*, Moskva; trad. it. 1972, *La struttura del testo poetico*, Milano, Mursia.
- Manetti, G., Barcellona L., Rampoldi C., a cura, 2003, *Il contagio e i suoi simboli. Saggi semiotici*, Pisa, ETS.
- Marsciani, F., Zinna, A., 1991, *Elementi di semiotica generativa*, Bologna, Esculapio.
- Marucci, F., 1993, "La scrittura prismatica. Istanze antirealistiche nel romanzo vittoriano", in F. Fiorentino, a cura, "Realismo ed effetti di realtà nel romanzo dell'Ottocento", Roma, Bulzoni, pp. 111-115.
- McConnell, F. D., 1975, *The spoken seen. Film & the romantic imagination*, Baltimore & London, Johns Hopkins University Press.
- Meletinskij, E. M., et al., 1969, *Problemy strukturnogo opisanija volšebnoj skazki*, <<Semiotikè. Trudy po znakovym sistemam>>, IV, Tartu, pp. 86-135; trad. it. *La struttura della fiaba*, Palermo, Sellerio, 1977.
- Menarini, R., 1999, *Il cinema degli alieni*, Alessandria, Falsopiano.
- Miller, E., a cura, 1998, *Dracula. The shade and the shadow*, Westcliff-on-Sea (Essex), Desert Island Books.
- Moss, S., 1998, *Bram Stoker and the Society for Psichical Research*, in Miller, a cura, 1998, pp. 82-92.
- Nerucci, G., 1888, *Sessanta novelle popolari montatesi*; nuova ed. 1988, Milano, Rizzoli.
- Peary, D., 2007, "King Kong", in *Scream*, www.screamtelevision.ca/essays/king_kong_essay.asp.
- Petronio, M., 1999, *Dai vampiri al conte Dracula. Un viaggio nell'immaginario occidentale*, Palermo, Sellerio.
- Placereani, G., 1998, "Dracula: dal romanzo al film", in S. Landi e G. Placereani, a cura, *L'horror. Da Mary Shelley a Stephen King*, Pordenone, Cinemazero, pp. 85-115.
- Polidori, J. W., 1819, *The Vampire*, London, Sherwood Neely and Jones; trad. it. 1984, *Il vampiro*, Pordenone, Studio Tesi.

- Pozzato, M. P., 2001, *Semiotica del testo*, Roma, Carocci.
- Prawer, S. S., 1980, *Caligari's children*, Oxford, University Press; trad. it. 1981, *I figli del dottor Caligari*, Roma, Editori Riuniti.
- Propp, V., 1928, *Morfologija skazki*, <<Academia>>, Leningrad; trad. it. 1966, *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi.
- Punter, D., 1980, *The literature of Terror*, London, Longman; trad. it. 1985, *Storia della letteratura del terrore*, Roma, Editori Riuniti.
- Putnam, H., 1981, *Reason, Truth, and History*, New York, Cambridge University Press.
- Ruthner, C., 1998, *Bloodsuckers with Teutonic tongues*, in Miller (a cura di) 1998, pp. 54-67.
- Russo, G., 2005, *King Kong. La «Grande Scimmia» dal cinema al mito e ritorno*, Latina, Tunué.
- Senf, C. A., 1998, *Dracula. Between tradition and modernism*, New York, Twayne Publishers.
- Shelley, M., 1826, *The last man*, nuova ed. 1994, Oxford, University Press.
- Skey, M., 1990, *Introduzione* all'ed. it. di Le Fanu 1972, pp. VII-XXVII.
- Starobinsky, J., 1990, *La mélancolie au miroir. Trois lectures de Baudelaire*, Paris, Julliard; trad. it. 1990, *La malinconia allo specchio*, Milano, Garzanti.
- Stoker, B., 1897, *Dracula*, London, Archibald Constable & Co., se ne segnala l'edizione critica, N. Auerbach e D. J. Skal, a cura di, 1997, New York, Norton; numerose le trad. it., l'ultima *Dracula* 2007, Milano, Fabbri.
- Taubin, A., 1992, *Invading bodies*, in "Sight and Sound", n. luglio.
- Teti, V., 1994, *La melanconia del vampiro*, Roma, Manifesto libri.
- Thompson, S., 1946, *The Folktale*, New York, Dryden Press; trad. it. 1967, *La fiaba nella tradizione popolare*, Milano, Il Saggiatore.
- Turner, G., 2002, *Spawn of Skull Island. The making of King Kong*, Baltimora, Luminary Press.
- Unger, P., 1975, *Ignorance. A Case for Skepticism*, Oxford, Clarendon Press.
- Veselovskij, A., 1940, *Istoričeskaja poetica*, Leningrad; trad. it. 1981, *Poetica storica*, Roma, Edizioni e/o.
- Von Ringoltingen, T., 1456, *Melusina*; trad. it. 1985, *Melusina*, Roma, Fiabesca.

- Wicke, J., 1992, “*Vampiric typewriting: Dracula and its media*”, in <<ELH>>, 59, pp. 467-493.
- Wolf, L., a cura, 1993, *The essential Dracula*, New York, Penguin.
- Woolf, V., 1929, *A room of one's own* Richmond, Hogart Press; trad. it. 1998, *Una stanza tutta per sé*, Milano, Mondadori.
- Žižek, S., 2002, “*The Matrix: Or, the Two Sides of Perversion*”, in W. Irwin, cura di, *The Matrix and Philosophy*, Chicago, Open Court, pp. 240-266.
- Zola, É., 1880, *Nana*, Paris, Charpentier; trad.it. 1981, *Nanà*, Milano, Rizzoli.

Stampato per conto della casa editrice Meltemi
nel mese di aprile 2008
presso Arti Grafiche La Moderna, Roma

Come vengono rappresentati il “male” e il “mostruoso” nel nostro immaginario? Avvalendosi di esempi folclorici, letterari e cinematografici, i due autori mostrano come la nostra cultura ha raffigurato tali categorie in personaggi estremi che assumono le forme dell’orco, del vampiro, dell’alieno, del defunto che viola i confini tra lo spazio dei morti e quello dei vivi. Queste creature non solo permangono nel nostro universo fantastico come residui di epoche passate ma vi si mostrano ancora vitalissime, pronte a nuove evoluzioni e nuove trasfigurazioni, dando vita a un vero folclore dell’età contemporanea. Ma le storie di cui sono protagoniste ci parlano davvero di figure radicalmente non umane, disgiunte da noi, inconoscibili e aliene, o non sono piuttosto strumenti per definire ciò che davvero siamo, e per riflettere sul modo stesso in cui agiscono i nostri sistemi di rappresentazione?

Il percorso inconsueto seguito dagli autori per addentrarsi nei meandri del nostro immaginario “negativo” attraversa fiabe più o meno note – come *Prezzemolina* e *La Bella e la Bestia* –, romanzi e racconti – da *Carmilla* di Joseph Sheridan Le Fanu a *Dracula* di Bram Stoker –, film ormai celeberrimi – come *Nosferatu*, *King Kong*, la saga di *Alien*, *Il sesto senso*, *Matrix* –, rivelando, accanto ai modelli codificati dalla cultura, inattese dimensioni di significato.

Guido Ferraro insegna Semiotica e Teoria della narrazione all’Università di Torino. Tra le sue opere: *Il linguaggio del mito* (1979, ripubblicato da Meltemi nel 2001), *La pubblicità nell’era di Internet* (1999), *Matrix: l’anomalia e il sistema* (2006), *Il senso taciuto. Semiotica e società in The Village* (2007); ha inoltre curato *L’emporio dei segni* (1998).

Isabella Brugo, semiologa, si occupa di folclore e simbolismo alimentare.

Per Meltemi, i due autori hanno già collaborato insieme al volume *Al sangue o ben cotto* (1998).

Progetto grafico di Gianni Trozzi

www.meltemieditore.it

€ 20,00



a n t r o p o l o g i a / s e m i o t i c a